

ISSN 0188-7610

Nintendo®

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE

CONOCE A:
YOSHI'S ISLAND
-SUPER MARIO WORLD 2-
HAGANE
KILLER INSTINCT
PARA TU SUPER NINTENDO

Y ADEMAS
JUDGE DREDD
NBA JAM T.E.
DONKEY KONG LAND
DE GAME BOY

ARCADIAS:
CYBERBOTS
MORTAL KOMBAT 3

INCLUYE LA 4ª PARTE
DEL COMIC DE
STREET FIGHTER II

¿QUE HAY DENTRO DE ACCLAIM TECHNOLOGIES?

AÑO 4 No. 8
PRECIO N$12.00 M.N.



Editorial

Desde hace unos cuantos meses para acá se desataron algunas polémicas respecto a los tops y retos que han aparecido en la revista, pues en varios casos se dudaba de su honestidad y autenticidad. Como batir el récord del Staff de Capcom en Super Street Fighter II, el máximo puntaje de Maximum Carnage, los passwords de NBA Jam o el 16% de Super Metroid. Afortunadamente los poseedores de estos super récords nos mandaron excelentes videos o nos incluyeron sus datos para contactarlos. Ellos nos autorizaron a compartir las técnicas que desarrollaron con todos nuestros lectores, para que todos aprendamos un poco más.

Creemos que lo más valioso de estas colaboraciones no es que podamos alcanzar o incluso rebasar esos tops, sino que nos dan ejemplos de cómo tenemos que usar más el cerebro que las manos, cómo encontrar en el ingenio y la creatividad un recurso para ser mejores... y aún más, adoptar esta forma de ser no sólo en los videojuegos, sino en todo lo que hagamos.

En Club Nintendo admiramos mucho el ingenio y los conceptos de los cuales podemos aprender, pero tal vez nuestro máximo orgullo como revista es que cuando necesitamos a nuestros lectores, sabemos que podemos contar con ellos... ¡como puedes contar con un amigo cuando lo necesitas!

Todas las cartas que recibimos son muy valiosas para nosotros, aunque no todas podemos responder directamente pues si así lo hiciéramos, no tendríamos tiempo para preparar la revista, pero ojalá que esta relación en la que tú sientes que somos tus cuates y nosotros sabemos que podemos contar contigo, siga creciendo y fortaleciéndose, porque al fin y al cabo tú y nosotros seguiremos por mucho tiempo en lo que nos gusta: Nintendo.







CLUB NINTENDO

Año IV No. 8 Agosto 1995

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Jesús Lara
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual OrozcoNo. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550



En un viaje a Estados Unidos vi un Game Boy adaptado a una tele ¿Cómo se logró esto?

ALFONSO SUAREZ
Querétaro, Qro.

Se trata de un aparato diseñado por Nintendo, exclusivamente para sus licenciatarios y para exhibición que fue muy útil antes de la aparición del Super Game Boy.



¿Por qué si sacaron MK I y II en Game Boy no sacaron Street Fighter II?

Ricardo Elorza
México, D.F.

Capcom no quiso tomar el riesgo de producción. Nintendo decidió comprar los derechos y lanzarlo al mercado como habrás leído en nuestro número anterior. Pronto hablaremos un poco más de él.

En la revista Año 3 # 11 página 6 viene una foto de Star Fox que es diferente ¿Es prototipo o de Star Fox II?

Efren Menchaca García
Monclova, Coah.

Se trata de un cartucho especial para competencia que al concluir el tiempo predeterminado deja en la pantalla el récord. Este fue el cartucho oficial para un concurso realizado por Nintendo en Estados Unidos.



¿Podrían publicar direcciones de licenciatarios de Nintendo? Aunque sea 5 por número.

CARLOS MEDINA.
México, D.F.

Estas direcciones vienen en todos los manuales. Te será más fácil y rápido encontrar ahí la que buscas.

Un chistosito que se llama Joe Fartman les engañó. Sacó el primer lugar con Toad encogido en 150 CC en todas las pistas. El sacó la foto con la princesa atrás de Toad encogido. Todos sabemos que la princesa para defenderse lanza hongos que encogen. Joe los utilizó para agrandarse, o sea que hizo la operación invertida (se encogió y en el juego pasando Lap 1 la princesa lanzó un hongo y lo agrandó en cada pista). El chiste es hacer un buen récord sin el uso de trampa ¿ustedes piensan que es trampa? Por favor contesten.

Miguel Angel Chávez H.
Cd.Madero, Tamps.

Competir chiquito es difícil, y más aún si esperas a que la princesa te haga grande y al final de la competencia buscas a que te regrese a tu tamaño pequeño. Siempre es mejor competir tratando de dejar al enemigo lo más atrás posible para humillarlo, claro, sin burlarte de él. Checa la foto y verás que la princesa está demasiado atrás como para lanzar un hongo. Nosotros vimos los videos y efectivamente corrió todas las pistas chiquito, sin trampa.



¿Por qué no salió Street Fighter (I) para Super NES?

RED FIVE
Estado de México

Como recordarás, antes del Street Fighter II no era común, como lo es ahora, ver juegos de pelea en formato casero. Capcom vio que con la capacidad del Super NES sí era posible y decidió lanzar obviamente su juego Street Fighter II que en esas fechas era superior (no tenía caso sacar el anterior).



¿Por qué Tradewest cambió su nombre a Williams?

Marco Daniel Rodríguez V

Toluca, Edo. de Mex.

Williams compro a Tradewest para hacerse cargo de sus traslaciones a sistemas caseros. Su nuevo nombre es Williams Entertainment. Antes los juegos de Williams Ind. estaban licenciados a Acclaim.

◆

Dicen que uno debe ver la tele a 3 metros de distancia, pero también digan de qué tamaño deber ser la tele; si lo hago como dicen no la veo bien porque la mia es muy chica.

Tonthon López Carlos

México, D.F.

Buena pregunta. Aléjate lo más que puedas y bájale al brillo.

◆

Cierto día mi T.V. (que tiene pantalla muy grande) la tuvieron que arreglar. El técnico dijo que si seguíamos jugando Nintendo ahí se iba a descomponer pues el Nintendo se debe jugar en una tele "chafita".
Se despide su fan # 1

Gisela Esparza

Chihuahua, Chih.

No es cierto. Como antes dijimos si dejas pausa por tiempos prolongados la pantalla se puede llegar a manchar, pero no afecta a ninguna otra parte. Como sabrás los mejores monitores son los que se usan en la máquinas profesionales.
Los monitores de computadora tienen "protector de pantalla" que son imágenes que continuamente cambian para evitar dejar una imagen mucho tiempo.
Algunos juegos como Lost Vikings usan este tipo de protección para cuando pones pausa. Si tienes que ponerla por largo tiempo apaga la tele.

◆

¿Por qué un juego que según ustedes no tiene nada que hacer comparado con los 17 juegos que han salido en América como Captain Tsubasa V tiene ya tantas partes en Japón? ¿Acaso los japoneses tienen mal gusto?
Su lector # 100,000,000

EL ZORRO

Lerdo de Tejada, Ver.

G. O. R. N. (alias Fenix)

México, D.F.

No es eso, lo que pasa es que han salido muchos juegos de soccer con mejor movilidad y más opciones, estos juegos en E.U.A. no tendrían mucho éxito y el mercado latino no sería atractivo en ventas. Preferimos luchar por otros juegos que puedan tener más seguidores. De todas formas te prometemos checar si es posible traerlo.

◆

Me gustaría que informaran más sobre el sistema de CD Rom y de cartucho que va a utilizar el NU64 pues he leído que el CD Rom presenta problemas de lentitud pero que tiene gráficas increíbles además de que su sonido es fuera de serie.

Jose Angel Oropeza Quintero

Tepic, Nay.

Efectivamente, como nos comentaron Howard Lincoln y Peter Main, el CD tarda en cargar y el Ultra 64 no lo utilizará hasta que ese problema se resuelva, sin embargo, al ser un sistema mucho más poderoso, esas gráficas y sonido serán superadas con el Ultra el cual utiliza cartuchos con una nueva tecnología y no necesitará del CD para hacer mejores juegos.

◆

¿Por qué al final del juego T2: The Arcade Game de Game Boy en el staff aparece "Music and SFX" y después el nombre del creador.

Rogelio Domínguez H.

México, D.F.

No se refiere a la creación del chip sino a los Sound Effects (en inglés las letras EFE EQUIS se pronuncian EF EX casi como effects) y que son los efectos de sonido del juego.

◆

Debieran abrir una sección donde pudiéramos cambiar cartuchos con otros lectores ya que en mercados no me parece muy conveniente. Un amigo canjeó un cartucho por uno defectuoso y cuando fue a reclamar le juraron que ahí no había sido y que estaba confundido.

WAKKO WARNER

Cd. Satélite, Edo. de Méx.

Por eso no lo hemos hecho aunque nos lo han pedido. No podríamos nosotros responder por fraudes ni tampoco si te molestan en tu teléfono al verlo publicado o que alguien publique la dirección y teléfono de otra persona sólo por molestar. Sería muy difícil para nosotros verificar todos los datos pues no es nuestra especialidad. Además ocuparía mucho espacio.

◆

¿Por qué los nombres en "Gracias a", "Contestamos a" y "Colaboraron" no están ordenados alfabéticamente? ¿Tienen otra lógica para mencionarlos?

Julián Arrieta Bello

México, D.F.

Sí, por orden cronológico, o sea como van llegando.

◆

Desafortunadamente en la sección Sí y No del número de Junio del '95 hubieron cambios en la información, errores y algunos mal entendidos que seguramente causaron confusión entre nuestros lectores, así que a continuación te daremos las respuestas correctas a estas interrogantes.

SECCION SI

¿K.I. sólo saldrá para el NU 64?
Bueno como te enteraste en el número pasado la versión de Killer Instinct que ahora conoces en los locales de Arcades será lanzada para el SNES a finales de este mes de agosto y para el NU64 se prepara una nueva versión de K.I. que explote todas las cualidades de este sistema.

◆

Me enteré que en el NU64 además del CPU principal trae un "co-procesador" diseñado por Silicon Graphics y que se rumoraba tenía 128 bit de poder, ¡es increíble!, pero lo que me noqueó es que dijeron que ni K.I. ni Cruis'n U.S.A. usaban este co-procesador el cual sólo sería para la versión casera ¿será por eso que el Nu64 será mejor en sus juegos caseros?
Sí, los juegos K.I. y Cruis'n U.S.A. serán mejores en el NU 64 que los que ahora conoces en versión Arcade, pero los otros puntos de la carta no pueden ser más que dignos de la sección No; Primero: Los co-procesadores de 128 bit no existen, al momento de escribir esto, los CPUs más potentes que existen son de 64, así que las versiones Arcade de Killer Instinct y Cruis'n U.S.A. no usan este co-procesador de ensueño; es más, ni 64 bit son sus CPUs pues como dijimos una vez estos juegos son sólo una "pequeña" muestra del verdadero poder de este sistema.

◆

Nintendo World Cup ¿es sólo para un jugador?
¡Vaya, qué metida de pata! este juego no sólo no es para un jugador es para 4 simultáneos.

SECCION NO

En el juego Killer Instinct ¿se puede tirar de los puentes?. Saben si Capcom o alguna otra compañía acepta sugerencias para juegos en producción.
Si te refieres al puente de la escena de Chief Thunder la respuesta oficial es No. Para tu otra pregunta hay otra respuesta: Si recuerdas en esta revista hemos mencionado que Capcom hace concursos para elegir diseños de robots en juegos como Mega Man, el Champion, Turbo... etc.
Muchas compañías, aunque no tengan convocatorias abiertas sí aceptan sugerencias (en Japón y Estados Unidos), pero de eso a llevarlos a cabo hay una gran diferencia.

◆

En el juego de Mega Man 7 ¿vuelve Dr. Wily?
En esa revista (Pág. 24) estaba la respuesta correcta... ¡Sí!

◆

¿Va a salir K.I. en SNES?
Quisiera saber si han hablado de Prmal Rage de Arcadias y si hay noticias de su traslación al SNES.
Como pudiste checar en nuestro reporte del E3 del número pasado estos juegos no sólo irán al SNES, también aparecerán en GB.

◆

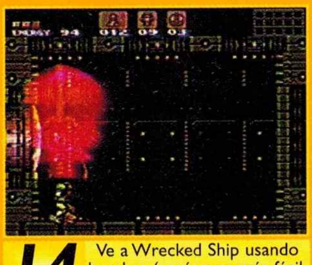
Queridos amigos de Club Nintendo.
Creo que algunos retos no son justos ya que hay quien hace trampa y así no se vale!
En el juegazo Super Metroid, en el Record de menor porcentaje de items y menor tiempo, yo me considero un super jugador y les haré ver porque sin duda utilizaron un "intensificador de juego".
El cuarto enemigo no puede ser destruido si no llevas suficientes misiles pues nunca podrías destruir la cúpula de cristal que protege a Mother Brain. Yo me pregunto ¿cómo es posible que "alguien" pueda lograr el juego con 16%? ¡Es imposible!! Necesitas mínimo lo siguiente:

3 CONTENEDORES DE ENERGIA	3%
1 ICE BEAM	1%
1 TRAJE VARIA	1%
1 TRAJE DE GRAVEDAD	1%
1 MORPHIN BALL	1%
1 BOM	1%
1 SPACE JUMP	1%
1 SPEED BUSTER	1%
1 GRAPLING BEAM	1%
1 POWER BOM	1%
3 MISILES	3%
2 S. MISILES	2%
TOTAL	17%

Aún este 17% es imposible. No deberían publicar ciertos records de personas tramposas. Creo que como videojugadores asiduos no solo nos deben una explicación sino hechos. Hagan algo ya que esto es indigno para la revista y sus lectores

Omar Benjamin Salazar Torres
Cd. Lerdo, Durango.

Hasta donde hemos visto Ocesse Tellebes es el mejor jugador de Super Metroid. El nos mandó un video en el que pudimos constatar que no hay trampa, pero sí mucho ingenio y, cómo ya lo hemos hecho en otras ocasiones, El Dr. Mario nos presta un cacho de su sección para revelar su secreto.
Cuando tengamos técnicas sorprendentes de nuestros lectores las publicaremos en esta sección.
Como podrás ver en esta gran revelación sí es posible y también pudimos analizar el video para corroborar que su tiempo también es real, sin trampa:



14 Ve a Wrecked Ship usando bombas (aquí ya es más fácil, grábate y elimina a Phantoon)



15 Ve por Gravity Suit

16 Ve a Norfair por Speed Booster



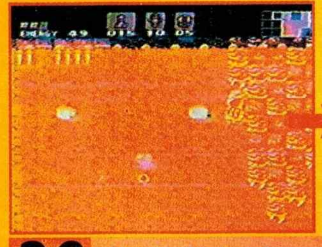
17 Ve a Maridia y elimina al gusano



18 Ve a eliminar a Draygon



19 Sube a la parte alta de Maridia y toma Plasma Beam





20 Ve a Norfair, hacia la zona de lava para ir a la guarida de Ridley. Para poder subir necesitas usar bombas. Tienes que usarlas cuidándote de que no te peguen las bolas que arrojan las cabezas.







21 Ve a eliminar a Ridley

Recuerda que mientras giras el fuego no te hace daño

Usa tus Súper Bombas primero; luego carga tu arma, brinca hacia la pared, rebota y dispara (hazlo varias veces) usa tus misiles cuando te ataque con su cola.





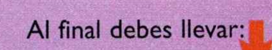
22 Ahora sí ve a derrotar a Kraid. Y toma Varia Suit.



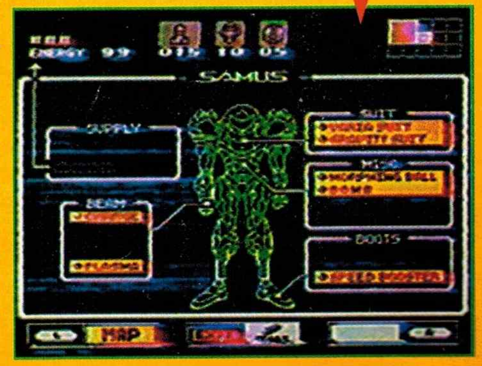
23 Acaba el juego y ¡Listo!



Ocesse Tellebes no sólo tiene el récord de menor porcentaje en Super Metroid (16%). Aquí en Club Nintendo pensamos que también tiene el récord de resistencia física y mental por haber resistido tanto para lograr esto, ya que además nos mandó un video con los finales desde 16% hasta 100% ¡uno por uno! Imagínate El amablemente nos mandó su secreto que, como ves, se basa más en la creatividad para resolver el problema que en la habilidad ¡Más de 90 horas para mandar ese video!



Al final debes llevar:



Todos los números que vienen en las 2 páginas anteriores, corresponden a este mapa que te incluimos para hacer lo más claro posible esta explicación. ¡Ah! Y si se te llega a ocurrir que tal vez podrías llegar a tener el tiempo más impresionante si juegas más de 100 horas porque el marcador de tiempo se resetea y vuelve a comenzar de "ceros", olvídalo. Ocesse ya lo había pensado y su teoría le falló: el tiempo se queda en 99:59



Pero... ¿te imaginas si le hubiera funcionado? Hubiera logrado un tiempo impresionante por ejemplo de 45 minutos sin un " intensificador de juego", pero con mucho ingenio.

El Password del juego de Vortex para ser indestructible que publicaron del Año 4 # 5 página 71 cometieron un error que consistió en que al regresar el cursor a la primera letra, accidentalmente movieron o cambiaron una letra. Yo estuve tratando de lograrlo y no podía, y como me fijé en que las fotos estaban con el cursor, supuse que al moverlo habían cambiado una letra. Aquí les mando el correcto.

POR TU PASSWORD
HVZSM

Su amigo
Gsm emaster.
Cd. Lerdo, Dgo.

¡Fíjate qué casualidad! Nosotros no escogemos las cartas por nombres, ni por la población ni por suerte, sino que las incluímos cuando, a nuestro juicio preguntan o aportan algo interesante. Tú este mes nos escribiste 2 veces y las 2 cartas entraron en esta sección, pero lo que más gusto nos da es, como lo hemos dicho, saber que podemos contar con nuestros lectores como Ocesse o tú que de verdad nos ayudan.
Recibimos cartas de Ulises R. Silva Alvarado de Guadalupe, Nuevo León, José Ramón Ponce, Israel López Escutia y David Flores Luna diciéndonos de este error en Vortex, pero tú además nos dijiste porque nos equivocamos y lo corregiste ¡Muchas Gracias!







Los problemas para los defensores del planeta sí que se han agudizado, ellos no tienen que enfrentarse a ninguna crisis pero sí a los secuaces de su archienemiga Rita Repulza y a un nuevo ente de nombre Ivan Ooze, un tipo bastante peligroso. ¿Quieres saber cuál será el destino de los Power Rangers? pues tienes dos opciones: la primera es ver la película de próximo estreno y la otra es jugar este nuevo título por parte de Bandai.

MMPR: The Movie es el primero de los dos juegos que aparecerán con estos personajes. Este es un título de acción de lado para 1 ó 2 personas simultáneas. Una particularidad del juego es que los jugadores podrán avanzar por 2 diferentes planos y también podrán cambiarse en el momento que ellos quieran, algo que lo hace un poco diferente de los demás juegos de este estilo.





Aquí tenemos un ejemplo: casi en todos los caminos podrás cambiarte de plano con los botones L o R y no lo podrás hacer en dos casos: en las partes donde sólo hay un plano y donde hay cosas estorbando entre los planos.









Una característica del juego es que tienes dos formas de ataque: la normal que es cuando eres un "común mortal" o transformándote en "Power Ranger", cada uno de los modos tiene diferentes tipos de ataques pero como te has de imaginar siendo Power Ranger eres mucho más fuerte.

Movimientos en el modo normal

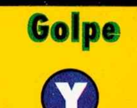


Golpe
Y



Golpe Agachado
↓ + Y





↑ + Y
Golpe Alto



B y luego Y
Golpe Saltando



Movimientos de los Power Rangers

Golpe



Y

Golpe Agachado



↓ + Y

Golpe Saltando



B y luego Y

Golpe Alto



↑ + Y

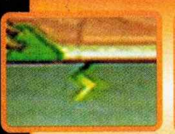
Manda a los enemigos al otro plano.

Salto Atrás



↓ + B

No recibes daño mientras lo ejecutas.





Al destruir a algunos de los secuaces de Rita (o algunos contenedores) obtendrás estos pequeños rayos; conforme los vayas tomando se empezará a llenar un indicador que está junto al de tu energía. Al ir llenandolos podrás ejecutar movimientos especiales, convertirte en Power Ranger o utilizar un devastador poder, según sea el caso. A continuación veremos los movimientos y poderes especiales de cada uno de los Power Rangers.

Tal vez algunos de los Power Rangers que acabas de ver no sean los mismos que tú conoces, pero eso se debe a que conforme vaya avanzando la serie habrá algunos "Cambios de personal".

POWER | POWER | POWER

AISHA — YELLOW RANGER — Botón X | Botón Y | Botón X

TOMMY — WHITE RANGER — Botón X | Botón Y | Botón X

ROCKY — RED RANGER — Botón X | Botón Y | Botón X

KIMBERLY — PINK RANGER — Botón X | Botón Y | Botón X

ADAM — BLACK RANGER — Botón X | Botón Y | Botón X

BILLY — BLUE RANGER — Botón X | Botón Y | Botón X

Este título se desarrolla a lo largo de 7 escenas con un jefe final cada una, aquí te daremos un breve análisis de estos niveles.

ESCENA 1



El primer nivel te lleva a pelear a un centro comercial (o "Mall" como dirían los snobs). Algo interesante del juego es que este nivel no sólo no es fácil sino que al principio puede convertirse en un serio dolor de cabeza sobre todo en el nivel previo a entrar a él pues si no te cuidas podrás ser fácilmente arrollado. Después de destruir a un subjefe, el centro comercial se incendia no quedándote más remedio que escapar por la azotea. Esto te llevará a enfrentarte a tu primer jefe.

Mirror Maniac es el nombre de este raro robot. Aunque su apariencia sea impactante (?) no te preocupes pues es bastante sencillo de vencer, pues puedes acercarte a él y golpearlo varias veces sin peligro. Cuando veas que empieza a "acumular poder" te recomendamos te agaches o cambies de plano para esquivar sus ataques plasma. Otro de sus ataques favoritos es desaparecer y aparecer pero duplicado alrededor de un jugador, no dejes que te vea la cara y golpea varias veces al del punto blanco.





ESCENA 2



Bien, aquí sí hay cambios radicales: de un centro comercial a un "portaaviones/fortaleza". Un detalle chistoso de este nivel es que cada que despega un avión, te arroja el aire que produce al pasar cerca de ti y también arroja a tus enemigos; dentro de la fortaleza ocasionalmente serás blanco de ataques con misiles, además de esquivarlos también puedes intentar golpear los misiles para destruirlos.

Cannon Top es otro bizarro monstruo al que tendrás que enfrentar. La única forma de dañarlo es golpearlo cuando la base móvil te lleve cerca de él, si te dispara simplemente agáchate y los disparos no te alcanzarán aún subido en la base. Si de repente ves que aparecen unas marcas en el piso prepárate, pues Cannon Top disparará misiles.





Algo que te ayudará mucho para destruir a este jefe es saber que el cuerpo de los misiles no te dañan, de lo único que tendrás que cuidarte es de las explosiones que se generan cuando los misiles caen al suelo.









Ya que vayas avanzando te empezarás a enfrentar a enemigos que resisten más de un golpe. Una excelente estrategia para vencerlos es con este "combito" que haces cayéndole con un golpe saltando lo más abajo que puedas e inmediatamente darle un golpe por abajo. Esto te ahorrará mucho tiempo además de que te facilitará las cosas. Los jugadores que mejor hacen esta combinación son: Aisha, Rocky, Adam y Billy.

ESCENA 3



Tu siguiente misión es un poquito diferente, ya que aquí no avanzas por tu propio pie, aquí vas en descenso de una montaña nevada y ni aún así tus enemigos te dan un poco de respiro.

Independientemente de los secuaces de Rita y una que otra piedrita en el descenso hay un par de obstáculos de los que debes cuidarte y son los barrancos (pierdes una vida si caes en uno de ellos) o los túneles (eres dañado si no te agachas). Después de estar descendiendo un rato, caerás a un río donde los problemas crecen en serio, ya que además de ser atacado por todos lados, hay muchos obstáculos..



Skelerena es el jefe con más formas de ataque que encontrarás en todo el juego, así que debes estar muy pendiente de todos sus movimientos para saber qué hacer, por ejemplo: cuando veas que se agache, lo mejor que puedes hacer es cambiar de plano pues se te arrojará, mientras él se cambia de plano es un muy buen momento para atacarlo.



Si ves que salta aléjate de su tabla deslizadora porque intentará caerte encima con una lanza, después de esto podrás darle un par de golpes. Si ves que se pone rojo, cámbiate de plano pues en ese momento intentará escupirte fuego, ya por último si ves que echa la mano para atrás, acércate y golpéalo agachado, él te tirará un garrazo pero no te pegará, esta última es la forma en la que le haces más daño.

Si tienes problemas para terminar el juego en modo de un jugador, este sencillo tip te ayudará bastante:

Para empezar debes tener ambos controles conectados en el SNES. Ahora comienza a jugar como normalmente lo harías y en el momento que pierdas tu última vida...



...cambia de control rápidamente y presiona Start en el otro para continuar desde el mismo sitio y evitar que te regresen al principio de la escena como suele ocurrir cuando continúas desde el mismo control.



Aunque esto te ahorrará tiempo y a la larga te ahorrará vidas, hay un pequeño inconveniente: no poder continuar con el mismo personaje. Bueno, no se puede tener todo en la vida.

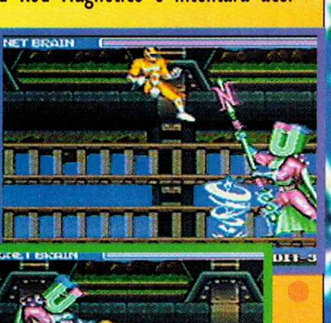


ESCENA 4



Esta es algo corta y no muy difícil (esta muy bien hubiera sido la primera). Comenzarás viajando abordo de un tren donde hay bastantes enemigos, pero una buena forma de eliminarlos es golpear un carro/tanque para hacerlos explotar. El sub-jefe de este nivel es la máquina del tren; para detenerla deberás destruir un par de cristales que tiene, pero te recomendamos tener mucho cuidado pues te atacará de diversas formas. Más adelante llegarás a una parte donde hay varios carritos en el camino, si los golpeas por abajo los podrás lanzar en contra del enemigo.

El jefe de nombre Magnet Brain no te causará muchos problemas si haces esto: cuando veas que te arroja un remolino (azul o rojo) cámbiate de plano porque él usará su Rod Magnético e intentará acercarte a él o alejarte. Espera a que él también quiera cambiar de plano para atacarlo, ten mucho cuidado porque si ves que echa su Rod para atrás es que te va a golpear, en este caso lo mejor es una rápida retirada dando un salto hacia atrás.





ESCENA 5



La escena 5 sí tiene algo de dificultad; para empezar debes saber que comienzas afuera de una base militar donde además de enfrentarte a robots lanza-misiles o carritos lanza-llamas hay un gran vehículo blindado que sirve de sub-jefe (si te lanza una sospechosa bola de fuego cámbiate de plano), después de esto entrarás a una muy bien resguardada planta de poder para así llegar a tu meta principal que es una torre de telecomunicaciones. En esta parte debes tener cuidado porque si subes rápidamente puedes chocar con algún guardián que no se ve en la pantalla hasta que es muy tarde.

Silver Horn es el jefe de este nivel y aunque él no es muy lento sí es bastante agresivo, para comenzar te podemos decir que lo puedes golpear varias veces sin recibir respuesta alguna, pero ¡cuidado! cuando hay electricidad en sus cuernos porque te atacará con un rayo láser (cuélgate del tubo para esquivarlo) o te lanzará una serie de descargas (agáchate en el sitio que indica la tercera foto).

Sólo hay un par de fases peligrosas con este individuo: si te comienza a acorralar, cuélgate del tubo para pasarte del otro lado y si arroja un par de bolas procura destruirlas rápidamente porque aunque no parezca son bastante peligrosas.





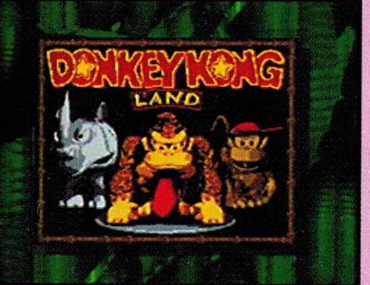
La penúltima escena es ya dentro de la base de Ivan Ooze, siguiendo con una ya larga tradición, tus mayores problemas los tendrás en esta escena pero más vale que destruyas a todos los enemigos porque si no, no te enfrentarás al temible Ivan, ni salvarás al mundo, ni serás héroe... así que ya sabes.

Aunque el juego de MMPR: The Movie no es tan "espectacular" como la película misma, cumple con su cometido de entretener, como que le hace falta un poco más de variedad de movimientos pero eso no es un gran problema.





¿Trucos para el Super Game Boy? pues aunque parezca raro sí hay un par de ellos y a continuación te los pasamos.



El primero es para poder ver los créditos de las personas que participaron en este proyecto, para esto pon un juego (no importa cual, lo importante es que el Super Game Boy tenga un cartucho adentro) entonces presiona los siguientes botones en el control uno:

LLL RRR LLL RRRRRRR.

Si lo haces correctamente escucharás un sonido peculiar, la pantalla se pondrá negra y comenzarán a correr los créditos. Si después quieres volver a jugar tendrás que resetear tu SNES.

SEE YOU AGAIN
ON NEXT PROJECT.

FROM TEAM SUPER GAMEBOY
MARCH, 1994.



Esta otra clave te permitirá ver las animaciones que tiene cada una de las pantallas del juego sin necesidad de esperar sin mover el control como normalmente pasa. Para empezar pon un juego y escoge cualquiera de los marcos que no sean el negro ni el de Super Game Boy, entonces presiona los siguientes botones en el control uno:

LLLL R.



Si lo haces bien oirás un sonido y entonces después de un par de segundos se activarán las animaciones.





BUGS

En el primer nivel, llega hasta el jefe de la escena y cuando salga el imán cargando un fonógrafo, dispárale usando Super disparo. Si lo hiciste bien, el imán se moverá junto contigo y no podrás hacer nada para evitarlo. Nota este Bugs no sirve para nada

FELIPE MOTA GONZALEZ





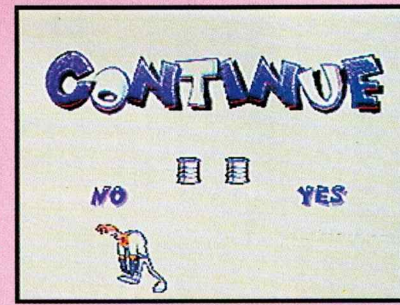
CLAVES PARA EARTH WORM JIM

Estas claves sólo se pueden usar una vez por escena y debes ponerlas cuando hayas puesto pausa.



Para obtener 9 Super Disparos presiona: A,A,B+L, A,A,X,B+L, X

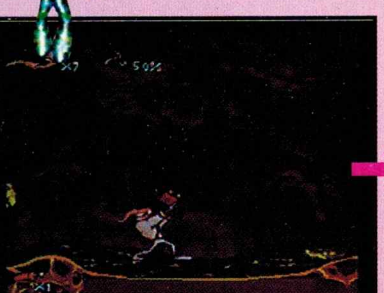
Si quieres un continue pon: A,B,A,B,X,Y,X,Y



Para obtener una vida extra pon: B,B,A,X+Y,A,,A,A,A









Si se te acaban las balas, puedes obtener 1,000 más usando el siguiente código: A,B,B+L,B,X,A,X,X Recuerda que sólo puedes usarlas una vez por escena.

Ahora vamos a darte algunos bugs de este juego (¡qué raro!). Si creías que los bugs que se han mencionado en los números anteriores eran extraordinariamente increíbles, espera a ver estos.



1) Utiliza ambos eligan a Shang Tsung.

2) En el round definitivo el Shang Tsung que va a perder debe transformarse en ¡adivinaste! J. Cage (Izquierda, Izquierda, Abajo, B) ¡volviste a adivinar! un Fireball alto y uno bajo hasta que no saque poder.



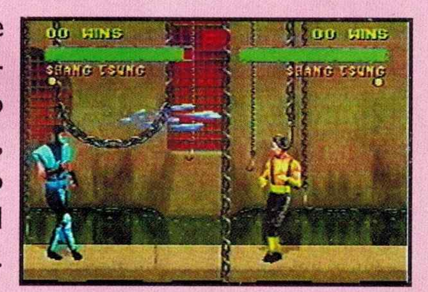






3) Ahora marca Shadow Kick.

4) Cuando S. Tsung regrese a su forma inicial transfórmate en Sub-Zero (Derecha, Derecha, Abajo, X) y marca Ice Blast (Abajo + Diagonal Derecha + B) el cual se quedará flotando.





5) El otro Shang Tsung (o Sub-Zero) debe ganar y cuando salga Finish Him (el que va a perder debe de estar debajo del Ice Blast). Realiza Deep Freeze (Derecha, Derecha, Abajo, X) y marca Derecha, Abajo, Derecha, Derecha, Y, para que lo golpees.

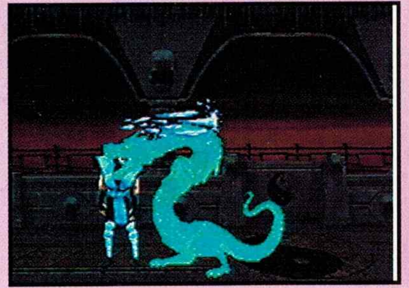
Al golpearlo, el ganador se congelará un rato. Después de que se recupere, golpea al oponente con puro Upper (Abajo, Y) las veces que quieras.
(también se puede con Hard Explotion de Rayden)













¿Divertido? Ahora repite los pasos del 1 al 5 haciendo el fatality "Kintaro" o "Dragon Snack" y verás algo mejor.



Ahora en vez de hacer Ice Blast en el paso 4, realiza cualquier poder como One Fireball de Shang Tsung, Force Ball de Reptile, Spear de Scorpion o Fan Throw de Kitana

Hazlo con cualquier jugador y echa a volar tu imaginación (Puedes hacer la cabeza que gira, el fatality de 2 minutos, Spear y Ice Blast Rojo, etc.)



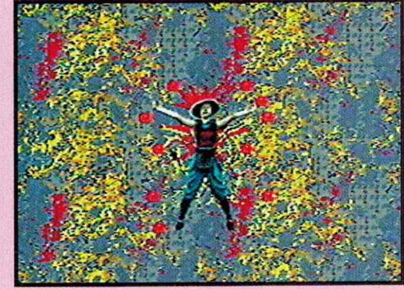




JOSE GERARDO Y JOEL ALEJANDRO AGUILAR B.   MIGUEL ANGEL MORENO OROZCO   ALBERTO GOMEZ MARTINEZ (BIRD)

Vaya que este juego tiene bugs, al jugar en "The Pit II" contra la computadora, elimina a tu oponente y tíralo del puente (un verso). Cuando tu enemigo quede embarrado en el piso, reta con el control 2 y verás otro bug.

MIGUEL ANGEL MORENO OROZCO   ALBERTO GOMEZ MARTINEZ (BIRD)



Para obtener Random Select en el modo de juego 4 Vs. 4, presiona Select.

Juega en el modo 4 Vs. 4 y al llegar a "The Portal" haz el truco para sacar a Smoke. Ahora en vez de pelear contra él, pelearás contra cualquiera de los 12 peleadores que será controlado por la computadora y luego contra otros 3 que serán controlados por nadie.





JOSE ANGEL LOPEZ SALAZAR   MIGUEL ANGEL MORENO OROZCO   ALBERTO GOMEZ MARTINEZ (BIRD)

Adivíname esto...

¿Qué tiene un Acertijo, un Dos Caras™, Sugar y Spice™,
y más villanos de los que Ciudad Gótica™ pueda manejar?

¿Qué tiene al Dúo Dinámico™ luchando desde el Refugio Arkham
y la Isla del Garfio™ hasta el metro abandonado y la Baticueva?

¿Qué tiene el más increíble arsenal que el Baticinturón puede almacenar
desde Batibumerangs y Batiesposas™ hasta lanza granadas y Batibalas?

¿Qué tiene gráficas digitalizadas, fondos interactivos y por primera
vez el equipo de Batman y Robin™ en duelo de acción peleadora?

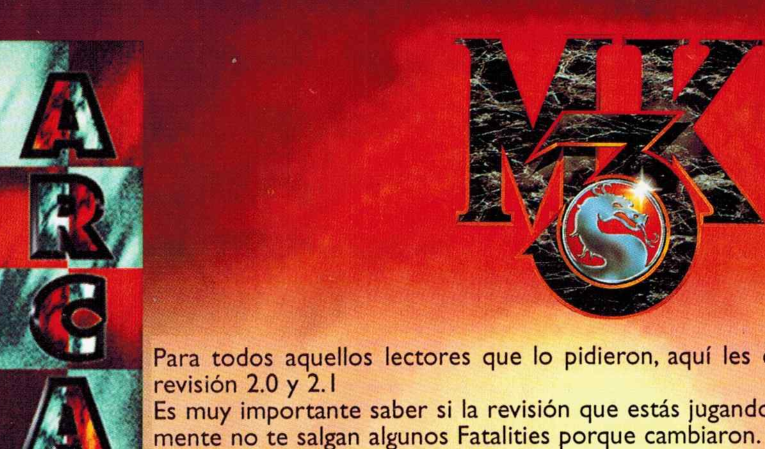


BATMAN FOREVER

SUPER NES® • GAME BOY®

SEPTIEMBRE 1995





Para todos aquellos lectores que lo pidieron, aquí les damos algunos Fatalities de Mortal Kombat 3 revisión 2.0 y 2.1

Es muy importante saber si la revisión que estás jugando es 2.0 ó 2.1 ya que si es alguna otra, posiblemente no te salgan algunos Fatalities porque cambiaron.

Por ahora las únicas revisiones que ha sacado Midway al mercado y que conocemos en México son la 1.0 y la 2.0

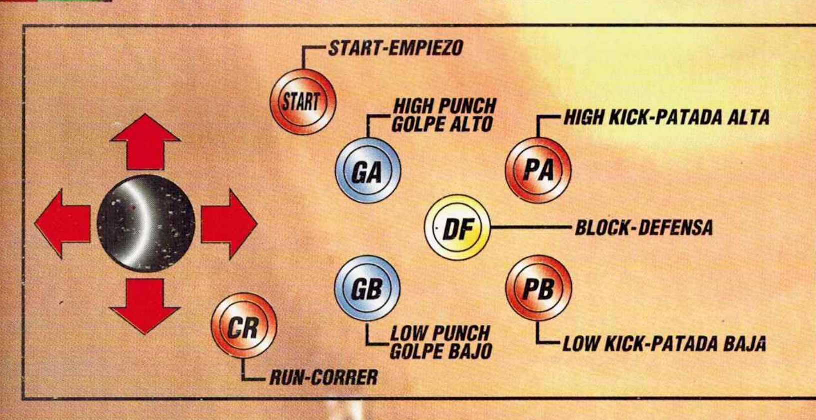
¿Cómo saber que estás jugando la revisión 2.0 ó 2.1?

Sencillo, en la presentación, los cinemas displays de la historia eran muy pocos en la 1.0. En la 2.0, y 2.1como puedes ver en las fotos, estos 2 cinemas displays son nuevos; hay otras cosas para identificarlo como que en la 1.0 no te podrán salir principalmente los Friendship y los Babalities y podías tirar del Pit 3 Subway con el mismo movimiento para todos los peleadores: ➜, ➜, ➜ + **CR** (el botón nuevo de Correr, RUN).



Esperamos que con estas indicaciones puedas saber qué revisión es la que estás jugando.

Antes que nada, vamos a saber cómo está configurado el tablero del control y decirte cómo están las definiciones o abreviaturas de los botones.



HIGH PUNCH	GOLPE ALTO	GA
LOW PUNCH	GOLPE BAJO	GB
BLOCK	DEFENSA	DF
HIGH KICK	PATADA ALTA	PA
LOW KICK	PATADA BAJA	PB
RUN	CORRER	CR

+ Este signo te indica que debes oprimir el movimiento (más) el botón al mismo tiempo.

⎵ Esta barra también indica que esos movimientos y botones tendrás que oprimirlos al mismo tiempo.

REGLAS GENERALES

Para poder hacer el Friendship o el Babality tendrás que seguir esta regla: no ocupar u oprimir el botón de Defensa (Block) durante todo el 2o. Round a ganar y ya que hayas ganado ejecuta el movimiento

¿Friendship again?



MERCY ANIMALITY



MERCY: Es el mismo movimiento para todos los peleadores y significa algo así como "piedad" al enemigo, que le dará un 5% de energía para revivirlo y continuar peleando. La única regla del Mercy es llegar hasta el 3er. Round y una vez eliminando el enemigo, realizarlo. El Mercy también te da acceso al Animality, claro, después de haber vencido el 5% de energía que le proporcionaste

Esto es algo nuevo... el Animality. Para ejecutarlo es necesario y forzoso llegar hasta el 3er. Round, después de haber vencido al enemigo, ejecutas primero el llamado "Mercy" (piedad) que sólo le dará un 5% de energía para continuar peleando, si lo vuelves a eliminar ya podrás hacer el Animality.
Pero cuidado, si el enemigo te elimina, él ya no podrá ni necesitará hacerte el Mercy porque te aplicaría directamente el Animality.



MERCY: Mantén oprimido **Cr** (RUN) ↓,↓,↓,↓ y suelta el botón de **CR**

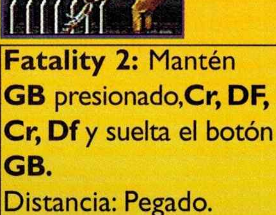
Distancia de 6 a 12 cuerpos o bien de 1/2 a 1 pantalla.



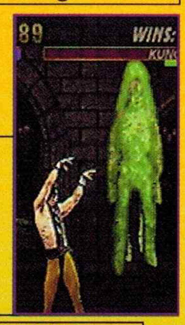
SHANG TSUNG



Fatality 1: Mantén **GB** presionado, ↓, →, →, ↓, y suelta el botón **GB.**
Distancia: Pegado.



Fatality 2: Mantén **GB** presionado, **Cr, DF, Cr, Df** y suelta el botón **GB.**
Distancia: Pegado.





Friendship:
PB, CR, CR, ↓
Distancia: de 2 a 12 cuerpos





Animality: Mantén **GA** presionado, **CR, CR, CR, CR** y suelta el botón de **GA**
Distancia: a 12 cuerpos

Babality: CR, CR, CR, PB
Distancia: pegado

SINDEL



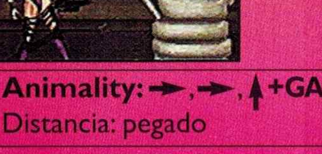
Fatality 1:
CR, CR, DF, DF, CF + DF
Distancia: Pegado.



Friendship:
CR, CR, CR, CR, CR, ↑ **+ CR,**
Distancia: de 2 a 12 cuerpos



Fatality 2:
CR, CR, DF, CR, DF
Distancia: de 1 a 2 1/2 cuerpos



Animality: →, →, ↑ **+GA**
Distancia: pegado



Pit 3, Tower, Subway:
↓, ↓, ↓, **+ GB**
Distancia: pegado

Babality: CR, CR, CR, ↑ **+ CR**
Distancia: pegado

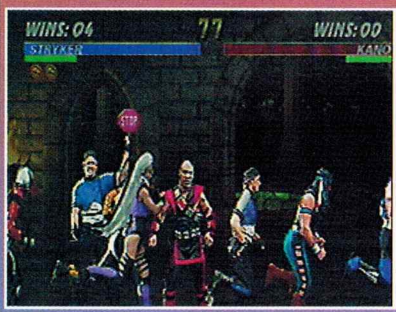
STRYKER



Fatality 1: ↓, →, ↓, →, + DF
Distancia: Pegado.



Fatality 2: →, →, →, →, + PB
Distancia: de 10 a 12 cuerpos



Friendship: GB, CR, CR, GB
Distancia: de 2 a 12 cuerpos



Animality: CR, CR, CR, CR, DF
Distancia: de 1 a 2 cuerpos

SUB ZERO



Fatality 1:
DF, DF, CR, DF, CR
Distancia: de 2 a 3 cuerpos





Fatality 2:
←, ←, ↓, ← + CR
Distancia: de 2 a 3 cuerpos

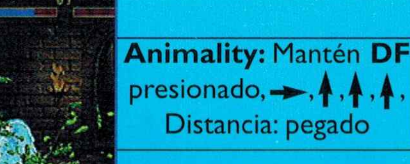
Pit 3 Subway, Tower:
←, ↓, →, → + PA
Distancia: pegado

Babality: ↓, ←, ← + PA
Distancia: cualquiera



Friendship:
PB, CR, CR, ↑
Distancia: de 2 a 12 cuerpos





Animality: Mantén **DF** presionado, →, ↑, ↑, ↑,
Distancia: pegado

CYRAX

Fatality 1: Mantén **DF** presionado, ↓, ↓, ↑, ↓ + GA
Distancia: cualquiera

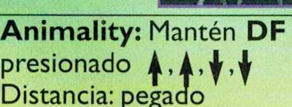


Fatality 2:
Mantén **DF** presionado, ↓, ↓, →, ↑ + CR
Distancia: pegado



Friendship:
CR, CR, CR, CR, ↑ + CR
Distancia: cualquiera





Animality: Mantén **DF** presionado ↑, ↑, ↓, ↓
Distancia: pegado

Pit 3, Subway, Tower:
CR, DF, CR, DF
Distancia: pegado

Babality: →, →, ← + GA
Distancia: cualquiera



SEKTOR

Fatality 1:
GB, CR, CR, DF
Distancia: de 1 1/2 a 3 cuerpos



Fatality 2:
→, →, →, ← + DF
Distancia: de 4 a 6 cuerpos





Pit 3 Subway, Tower:
CR, CR, CR, ↓
Distancia: pegado



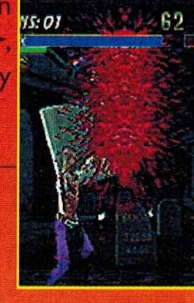
Friendship: CR, CR, CR, CR, ↓, + CR,
Distancia: preferente de 4 a 12 cuerpos



Animality:
Mantén **DF** presionado →, →, →, ↓, ↑,
Distancia: pegado

JAX

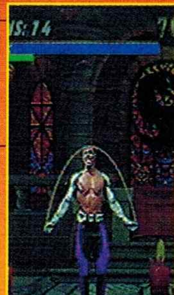
Fatality 1: Mantén **DF** presionado, ↑, ↑, ↓, →, ↑ y suelta el botón **DF** y vuelve a oprimir **DF**
Distancia: Pegado.





Fatality 2:
CR, DF, CR, CR, PB
Distancia: de 2 a 12 cuerpos

Friendship:
PB, CR, CR, PB
Distancia: de 2 a 12 cuerpos

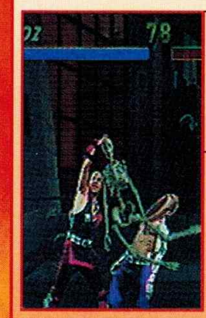




Animality: Manten **GB** presionado →, →, ↓, →, y Suelta el botón de **GB**

Babality: ↓, ↓, ↓, + **PB**
Distancia: cualquiera

KANO



Fatality 1: Mantén presionado **GB**, →, ↓, ↓, →, y suelta el botón de **GB**
Distancia: Pegado.



Fatality 2:
GB, DF, DF, PA
Distancia: de 3 a 5 cuerpos



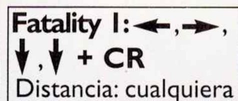
Friendship: PB, CR, CR, PA
Distancia: de 2 a 12 cuerpos

Animality: Mantén presionado **GA, DF, DF, DF, DF, DF,** y suelta el botón de **GA**
Distancia: pegado

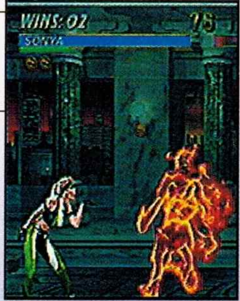




SONYA



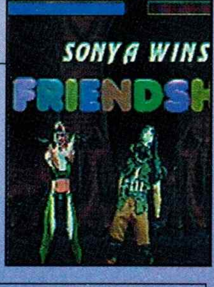
Fatality 1: ←, →, ↓, ↓ + **CR**
Distancia: cualquiera





Fatality 2: Manten **DF + CR** presionados ↑, ↑, ←, ↓
Distancia: de 10 a 12 cuerpos

Friendship: ←, →, ←, ↓ + **CR**
Distancia: cualquiera





Animality: Mantén **GB** presionado ←, →, ↓, → y suelta el botón de **GB**

Pit 3, Subway, Tower:
→, →, ↓ + **GA**
Distancia: pegado

Babality: ↓, ↓, ↓, → + **PB**
Distancia: cualquiera

LIU KANG



Fatality 1:
→, →, ↓, ↓ + **PB**
Distancia: Cualquiera

Fatality 2: Manten **DF** presionado ↑, ↓, ↑, suelta el botón **Df**, ↑ + **CR** + **DF**
Distancia: cualquiera

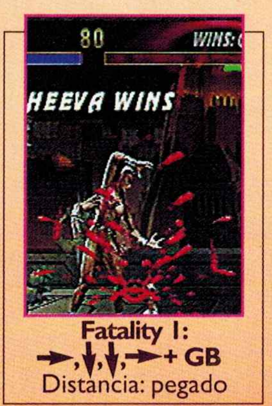


Friendship: CR, CR, CR, CR, ↓, + **CR,**
Distancia: cualquiera

Animality: ↓, ↓, ↓, ↑,
Distancia: de 1 a 2 cuerpos



SHEEVA



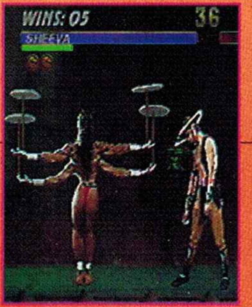
Fatality 1:
→,↓,↓,→+ GB
Distancia: pegado



Fatality 2:
Mantén **PA** presionado, →,←,→,→, y suelta el botón de **PA**
Distancia: pegado

Pit 3 Subway, Tower:
↓,→,↓,→ + GB

Babality:
↓,↓,↓,← + PA
Distancia: cualquiera



Friendship: →,→,↓,→ + GA
Distancia: cualquiera

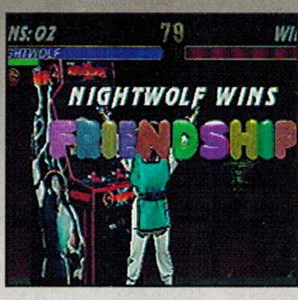


Animality: CR, DF, DF, DF, DF, DF,
Distancia: pegado

NIGHT WOLF



Fatality 1:
Mantén **DF** presionado ↑,↑,←,→,+ Suelta el botón de **DF,** y vuelve a presionar **DF**
Distancia: Pegado.

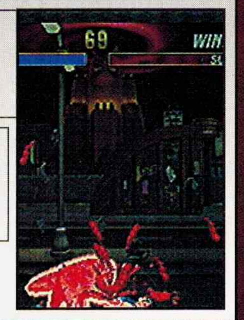


Friendship:
CR, CR, CR, CR, ↓+ CR,
Distancia: preferente de 6 a 12 cuerpos



Animality:
→, →, ↓, ↓
Distancia: pegado

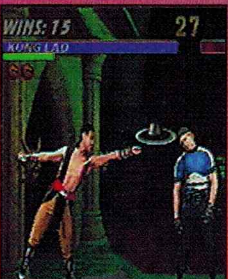
Fatality 2:
←,←,←,↓+ GA
Distancia: de 3 a 6 cuerpos



KUNG LAO



Fatality 2:
Cr + Df , Cr +Df
+
Distancia: desde pegado hasta 6 cuerpos



Fatality 1:
→,→,←,↓+ GA
Distancia: Pegado.

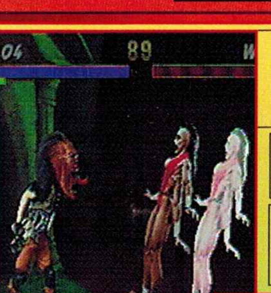


Friendship:
CR, GB, CR, PB
Distancia: de 2 a 12 cuerpos

Animality:
CR, CR, CR, CR, CR, DF
Distancia: pegado

Babality: ↓,→,→, + GA
Distancia: cualquiera

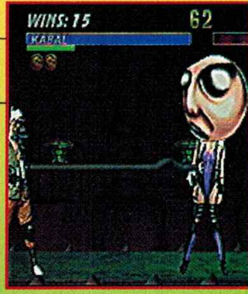
KABAL



Fatality 1:
CR, DF, DF, DF, PA
Distancia: Pegado.

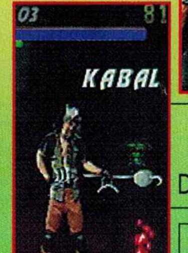
Fatality 2: ↓,↓,←,→+ DF
Distancia: de 3 a 5 cuerpos

Pit 3, Subway, Tower:
DF, DF, PA
Distancia: pegado



Animality:
Manten **GA** presionado →,→,↓,→ y suelta el botón de **GA**
Distancia: pegado





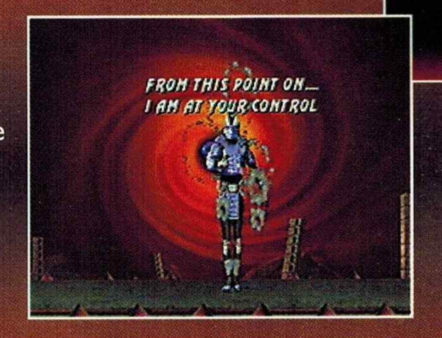
Friendship:
CR, PB, CR, CR, ↑
Distancia: de 2 a 12 cuerpos

Babality:
CR, CR, CR, PB

Un detalle interesante de este juego es que el "elusivo" Ninja Smoke también puede ser escogido para jugar con él. ¿Como?, Muy sencillo: Si recuerdas al finalizar un juego aparece una pantalla donde te pide introduzcas el "Ultimate Kode", entonces lo que tendrás que hacer es poner el código que te mostramos en esta foto.

GAME OVER
ENTER
THE ULTIMATE KOMBAT KODE

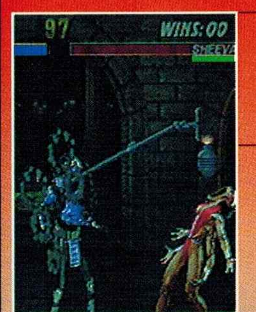
Al ponerlo correctamente verás que pasan rápidamente por la pantalla todas las escenas y de repente aparece Smoke quien te dice que de este momento en adelante lo podrás controlar.





Ahora al comenzar otro juego aparecerá el rostro de Smoke en el cuadro del centro y podrás jugar con él. Después de que alguien introduzca el código éste se quedará ya registrado y aunque se apague la máquina, al prenderla todavía seguirá disponible.

SMOKE



Fatality 1:
Mantén DF + CR
presionados ↓,↓,→,↑
Distancia: de 2 a 3 cuerpos



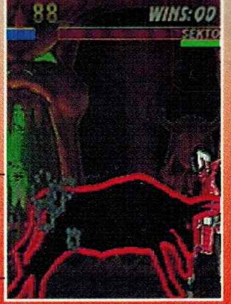


Fatality 2:
Mantén DF + CR
presionados ↑,↑,→,↓
Distancia: de 10 a 12 cuerpos



Friendship:
CR, CR, CR, CR, PA

Animality:
↓,→,→ + DF
Distancia: de 2 a 4 cuerpos



Pit 3, Subway, Tower: →,→, ↓ + PB
Distancia: pegado

MORTAL KODES

Estos códigos se ponen en la pantalla de Vs. que sólo aparece cuando juegan 1P Vs. 2P, estos símbolos pueden ser complicado para aprendértelos así que para simplificar hemos decidido poner las veces que debes presionar cada botón. Los de la primera columna (De izquierda a derecha) son el número de veces que debes presionar **GB**, la segunda columna corresponde a **DF** y la tercera columna a **PB**. Checa el siguiente ejemplo.

CODIGO		JUGADOR 1			JUGADOR 2		
No Level Energy	▲	1	2	3	1	2	3

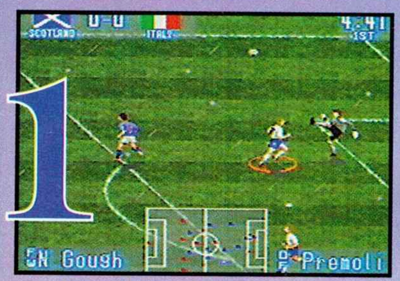
Aquí puedes ver que cada jugador debe presionar una vez el botón de **GB**, 2 veces el botón de defensa y 3 el de **PB**. Si antes de cada código ves una flecha que señala hacia arriba quiere decir que el jugador 1 debe mantener presionado el control hacia arriba.

CODIGO		JUGADOR 1			JUGADOR 2		
Smoke Kode		2	0	5	2	0	5
Noob Saibot	▲	4	3	1	4	3	2
Shao Kahn		0	3	3	5	6	4
No Blocking		0	2	0	0	2	0
No Throw		1	0	0	1	0	0
Half Energy		0	3	3	0	3	3
Dark Fighting	▲	4	2	2	4	2	2
Bandom Fight		4	6	0	4	6	0
Unlimited Run		4	6	6	4	6	6
Sico	▲	1	2	5	1	2	5
Quarter Energy	▲	3	0	3	Un sólo jugador		



SUPER NES

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER



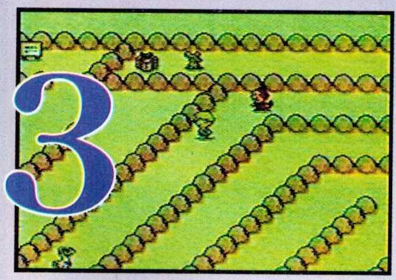
Aunque en Japón ya se anunció que la secuela de este juego próximamente saldrá a la venta, la gente de Konami en América ha decidido retrasar "un poquito" la salida de la secuela pues siente que este juego aún puede dar mucho más y una excelente muestra es que todavía se encuentra en primer lugar

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE



No importando que éste no sea un juego tan espectacular como otros del género de peleas, Justice League se cuela al segundo lugar de popularidad este mes, no dudamos ni por un instante que la popularidad de los personajes haya tenido mucho que ver, pues ya sabemos que muchas veces así es esto.

EARTH BOUND



Antes no era muy común ver juegos RPG en la lista de popularidad, ahora, a últimas fechas estos juegos se han hecho más populares entre los videojugadores. Este título en particular tiene bastantes elementos creativos y a la vez absurdos que parecerán bastante chistosos a cualquier tipo de jugadores (¿O alguien había visto alguna vez un héroe que no peleara bien porque extraña a su mamá?)

4.- NBA JAM TOURNAMENT EDITION
5.- THE SPORTING NEWS BASEBALL
6.- R TYPE 3
7.- GP-I PART 2
8.- DONKEY KONG COUNTRY
9.- SUPER PUNCH OUT
10.- MORTAL KOMBAT II

GAME BOY

DONKEY KONG LAND



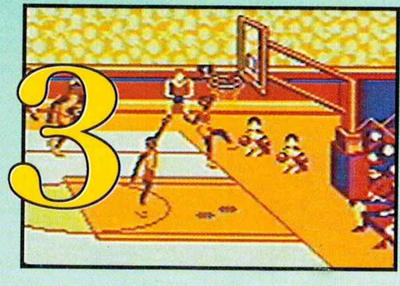
Esta es una posición muy clásica dentro de la lista de GB, pues cuando sale un juego de Nintendo se la pasa un buen rato aquí pero el problema este mes es que tenemos dos títulos de Nintendo que sólo intercambiaron posiciones de el mes pasado a éste. Dentro de este número encontrarás una muy completa guía que te ayudará a encontrar el 100% del juego y derrotar a los jefes.

KIRBY'S DREAM LAND 2



El descenso de este juego es algo que se esperaba pues es el título de Nintendo para el GB con un poco más de tiempo en esta lista y poco pudo hacer ante los embates de DKL. Por cierto, si tú tienes algo de problemas en lograr el 100% de este juego te diremos que el Blob femenino que a veces aparece en las bolsas donde rescatas a tus amigos da un 1%.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION



Este es de los títulos que por ser tan sencillos de jugar y a la vez tan emocionante, permanecen aquí por algún buen tiempo. ¿No les parece raro que la versión de SNES de este juego tenga tantos personajes secretos y de éste no se ha dicho nada? a nosotros sí, por lo que nos hemos puesto a investigar si hay personajes y cuáles son.

4.- MADDEN 95
5.- MORTAL KOMBAT II
6.- FIFA INTERNATIONAL SOCCER
7.- DESERT STRIKE
8.- WARIO LAND
9.- THE LEGEND OF ZELDA: LINKS AWAKENING
10.- NHL HOCKEY 95

CLASICOS SNES

STREET FIGHTER II TURBO



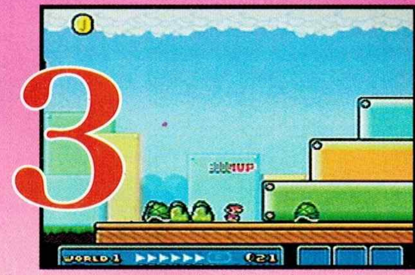
Inaugurando la lista de clásicos de SNes tenemos este gran juego de Capcom. Todos recordamos como los juegos de Street Fighter han roto con los límites establecidos de memoria para los días en los que salieron, y lo más importante de la traslación del juego de arcadia al de Snes es que solamente se usaron 20 Megas de memoria.

KINGS OF DRAGON



Vaya, otro juego de Capcom dentro de esta lista. Kings of Dragons es un interesante juego de acción para dos peleadores que sigue la misma línea de muchos juegos de esta compañía como Final Fight pero un punto muy importante de este juego es que tienes bastante variedad de personajes a escoger.

SUPER MARIO ALL STARS



Este es un juego que todo fanático de los juegos de scroll de lado disfruta, pues aquí están reunidos los máximos exponentes de este género que aparecieron para el NES y con sólo agregarles gráficos de 16 Bit recuperan su "actualidad". ¿Sabías que para llegar al mundo 9 de "The Lost Levels" tienes que pasar del 1 al 8 sin usar ningún Warp?

4.- F-ZERO

5.- WORLD HEROES 2

6.- FINAL FANTASY MISTIC QUEST

7.- BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

8.- ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

9.- SUPER SOCCER

10.- CHAVEZ II

LOS GRANDES DE U.S.A.

1.- NBA JAM TOURNAMENT EDITION
SUPER NINTENDO - ACCLAIM

2.- EARTH BOUND
SUPER NINTENDO - NINTENDO

3.- JUSTICE LEAGUE
SUPER NINTENDO - ACCLAIM

4.- DONKEY KONG COUNTRY
SUPER NINTENDO - NINTENDO

5.- FATAL FURY SPECIAL
SUPER NINTENDO - PLAYMATES

6.- BRANDISH
SUPER NINTENDO - KOEI

7.- KIRBY'S DREAM LAND 2
GAME BOY - NINTENDO

8.- FINAL FANTASY III
SUPER NINTENDO - SQUARE

9.- TRUE LIES
SUPER NINTENDO - ACCLAIM

10.- MEGA MAN X2
SUPER NINTENDO - CAPCOM

LOS GRANDES DE JAPON

1.- SIM CITY 2000
SUPER FAMICOM - IMAGINEER

2.- NB ARCADE CLASSICS
SUPER FAMICOM - NIHON BUSSAN

3.- SUPER BOMBERMAN 3
SUPER FAMICOM - HUDSON SOFT

4.- PUYO PUZZLE
GAME BOY - BANPRESTO

5.- CHRONO TRIGGER
SUPER FAMICOM - SQUARE SOFT

6.- SUPER DONKEY KONG (DKC)
SUPER FAMICOM - NINTENDO

7.- ROCK MAN 7 (MEGA MAN 7)
SUPER FAMICOM - CAPCOM

8.- J LEAGUE 95 EXITE STAGE
SUPER FAMICOM - EPOCH SOFT

9.- MARIO'S PICROSS
SUPER FAMICOM - GAME BOY

10.- DRAGON BALL Z
SUPER FAMICOM - BANDAI

INFORMACION SUPERNESESARIA





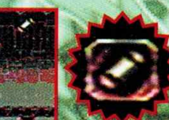


La lucha del bien contra el mal parece que nunca terminará; esta vez un clan ancestral conocido como los Koma ha resurgido y como en tiempos pasados tienen la intención de dominar el mundo. Pero para su desgracia con su resurgimiento también aparece un robot de gran poder que en tiempos pasados ya había echado sus planes a perder, su nombre: "Hagane"

Hagane es un nuevo juego que viene por parte de Hudson Soft. Este título es de acción de scroll de lado que a primera vista se parece mucho a Run Saber pero Hagane es mucho mas dinámico en su modo de juego, tanto que si uno insiste en compararlo seria mejor hacerlo con Ninja Gaiden. Otra particularidad de este juego es que tiene bastante variedad de movimientos y armas aunque muchas de ellas no son muy útiles, más bien son de relleno.

A continuación veremos estas armas y algunos Items que verás a lo largo del juego.

BOMBAS







FLAMA AZUL



FLAMA



KANJI

VIDA



La flama te recupera energía, la flama azul te da un contenedor extra, las bombas y estrellas son armas, el Kanji te da una super explosión y el 1up te da una vida.







Como todo buen juego de este estilo en Hagane encontraremos muchas acciones clásicas de estos juegos tales como atacar (en este caso es con una espada), saltar y utilizar tus armas especiales, pero además de esto también encontraremos una serie de ataques especiales que se realizan con los botones de ataque y salto en conjunto con el L y R.

Bueno, el primero de estos movimientos es el salto atrás (con el botón L cuando el personaje está viendo hacia la derecha) este es un movimiento muy sencillo que permitirá avanzar a Hagane hacia atrás rápidamente y esquivar al mismo tiempo ataques, si dejas presionado el botón L no dejarás de saltar.

El saltar hacia adelante es otro rollo pues al hacerlo también atacas y dependiendo el número de saltos que Hagane realice cambia el tipo de ataque como se ve en este cuadro sinóptico. Este movimiento lo ejecutas con el botón R cuando estás viendo a la derecha, si te volteas hacia la izquierda los botones L y R se invierten.

CUADRO DE MOVIMIENTOS

Nivel de Salto + 

+ 

1º



2º



3º





Aunque no lo creas aún faltan tres importantes movimientos por detallar:



Esta es una técnica básica que debes aprender: Cuando saltes y vayas elevándote presiona de nueva cuenta el botón de salto, esto hará que Hagane se lance hacia adelante girando y avanzando cierta distancia. Si chocas con una pared mientras giras, el personaje rebotará.







BARRIDA

Un movimiento sencillo que se logra presionando abajo + salto en el control. Con este movimiento escaparás de ciertos ataques y enemigos.

ATAQUE ALTO

Al estar descendiendo de un salto presiona abajo en tu control para dañar a los enemigos que estén abajo de ti, este no es un ataque poderoso pero te quita de problemas.



Bien, después de explicar tantos movimientos pasemos a ver las escenas del juego.





ESCENA 1
THE PATH TO THE DISASTER

Esta es la típica primera escena de casi todos los juegos pues no hay enemigos muy inteligentes, aunque sí muy grandes como la nave que te atacará a lo largo de la primer área; las áreas 2 y 3 de esta escena tampoco representan gran problema aunque sí enfrentarás a monstruos bizarros y por último en el área 4 tendrás que huir de una explosión pero además debes esquivar a algunos enemigos necios que intentarán eliminarte, aquí en particular deberás tener buenos reflejos para saltar los huecos que hay en el camino y también los que deciden formarse espontáneamente. Cuando termines esta área te enfrentarás al jefe de la escena.



MUSHB-MUKURO

Contra Mushb hay dos pequeñísimos detalles de los que tendrás que cuidarte: Sus guardaespaldas metálicos a los que les ha dado vida para destruirte y Mushb, pero al que tienes atacar es a este último. Lo más recomendable en este caso es usar tu ataque normal y checar cuando cualquiera de los guardias mueva su brazo pues se prepara a darte un golpe; también cuídate de sus ataques con fuego fácilmente podrás poner fuera de combate al brujo Mushb.









ESCENA 2
FORTRESS OF DOOM

Al comenzar esta escena conocerás a un raro tipo con el que deberás enfrentarte más tarde pero mientras te deja un robot formado por 3 caras al que te recomendamos destruyas con el gancho; las otras fases de esta escena se desarrollan en una especie de fábrica; aquí hay muchas piscinas de lava que pueden dañarte al caer en ellas. Debido al tipo de obstáculos que hay y que son propios de una fábrica. Este nivel te costará un poco de trabajo pero después de algunos "continues" no dudamos que la librarás sin mucho problema.









EN-MIKOSHI

La primera impresión que da este jefe es la de ser una lámpara de gran tamaño y horrible diseño, cosa que no parece muy lejana de la realidad puesto que la destruyes muy fácilmente. Primero que nada trata de permanecer lo más lejos de ella; una vez que muestre algo que parece ser su cerebro acércate y dale con tu espada varias veces. Si después de esto te lanza rayos sólo esquívalos y si te ataca con rocas usa una de tus bombas para destruirlas.




ESCENA 3
VIOLATED HEAVENS

Esta escena se lleva a cabo dentro de una nave como la que te hostiga en el primer nivel, lo primero que tendrás que hacer es luchar afuera de ella para buscar una entrada. Ya dentro tendrás que buscar el sistema central de la nave para derribarla pero antes de eso deberás destruir a los guardianes. En el área 3 de esta escena hay una zona en la que te subes a una pequeña nave y el fondo está en rotación. Además de las escenas que se desarrollan dentro de la nave también hay una en cielo abierto, esta parte está un poquito complicada.






JASEY-JYU

Este es el jefe más fácil de derrotar de todo el juego, lo único que tienes que hacer es atacarlo masivamente con tu espada cuando no te ataque él a ti; si comienza a arrojarte pequeñas criaturas sólo aléjate un poco y destrúyelas con una bomba o con tu espada si te sientes con suerte.

ESCENA 4
CRY OF THE SPIRITS




Después de destruir la nave rival tienes la buena suerte de caer en un bosque encantado que está bajo dominio enemigo; en esta parte encontrarás a los enemigos más molestos como unos ninjas que invocan espíritus o unos cuervos estilo Ninja Gaiden incluyendo al cobarde de la segunda escena que ahora sí peleará un poco; después del bosque entrarás a una cueva con varios caminos (definitivamente te recomendamos te vayas por el de abajo), otra de las áreas de esta escena es una especie de fábrica, aquí el tiempo te trae marcando el paso por lo que cualquier error sería fatal.






JYSO-DAMA




Al parecer la gente de Hudson se quiso reivindicar después de un par de jefes simples con este que es algo complicado pues tiene cuatro fases de ataque: en la primera lo único que hay que hacer es esquivarlo y atacarlo con la espada cuando se detiene a dispararte, después de eso te arrojará sus protecciones que también debes de destruir con tu espada (y evitar que te peguen);

Una vez que lo dejes pelón te seguirá por la parte alta de la pantalla y de repente se te arrojará; este el momento ideal para atacarlo. En su última transformación te atacará con flamas que es obvio deberás saltar; esta es la parte más difícil y lo más recomendable es que te quedes en los extremos contrarios a él y lo ataques con estrellas.

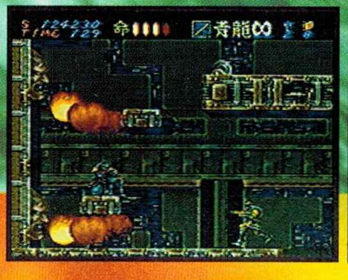



ESCENA 5 INTO THE DARKNESS





Al ser esta la última escena encontraremos a los enemigos más problemáticos de todo el juego; como ejemplo te podemos decir que en la primera fase te aparecerán tres subjefes entre los que están el misterioso sujeto que siempre huía pero esta vez será la batalla decisiva entre los dos. Dentro de la base enemiga llegarás a una zona que parece algo así como un laberinto pero no te preocupes pues la salida es bastante fácil de encontrar; de la zona 3 en adelante la parte más difícil del juego te espera, pues entre otras cosas te enfrentarás a un aparatoso subjefe y llegarás a una parte en la que te perseguirá una barrera de picos.








SHURB-OH

El único punto débil de este jefe es un pequeño tubo que aparece en la base desde la que te ataca así que te recomendamos usar el gancho para poder dañarla no importando donde aparezca.
Para estar un poco más seguro de evitar los ataques de Shurb-oh te recomendamos te subas a la base aunque él esté ahí porque no te hace daño.

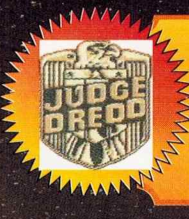
¡Espera!, no creas que has terminado con todos tus enemigos pues aún te falta un raro misil viviente de nombre Amano Ikazuchi que ha despegado para salir y destruir a la humanidad (por ardido) después de destruir a sus compañeros. Esto es todo lo que necesitas saber pues si quieres destruirlo ya será sin ayuda de nosotros (como si deveras te hubiéramos ayudado mucho).



Hagane es una buena opción si lo que buscas es algo de acción. La música y las gráficas son muy buenas,la movilidad también es de buen nivel y el reto es algo disparejo por escenas. Una excelente opción para fans de juegos mencionados en este artículo.



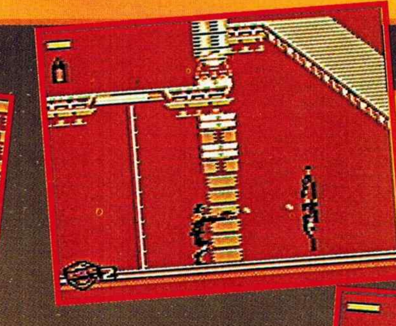
En un futuro no muy lejano, el mundo dejará de ser el mismo. Todo lo que existe cambiará tornándose muy hostil. Las personas dejarán de obedecer la ley y habrá crimen por todas partes. Al ver que el actual sistema de justicia ya no sirve, el gobierno ha decidido cambiar todos los esquemas y crear un nuevo cuerpo de policías a los que se les ha dado el poder para hacer justicia sin importar las consecuencias. Este nuevo escuadrón es conocido como Judge Dredd.



Judge Dredd es un juego de acción, basado en la película de Silvester Stallone y que ha sido adaptado para el Game Boy. Aquí asumirás el papel de un policía integrante del nuevo escuadrón que pondrá orden con mano firme sin considerar las pérdidas, sean materiales o humanas.

Este juego cuenta con muchas características de su "hermano mayor" de SNES:

Presenta armas muy poderosas como explosivos, balas boomerang y misiles de alto calibre.

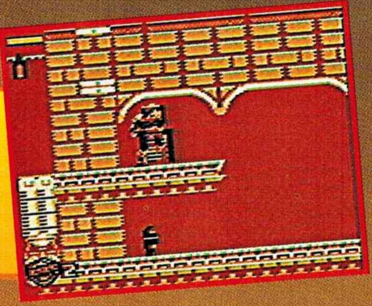


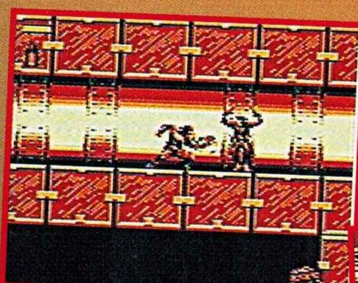
Si el maleante no se rinde, tienes el poder para aniquilarlo.

Los golpes son los mismos que tienen el personaje de SNES, y para realizarlos tienes que estar cerca de tu oponente.

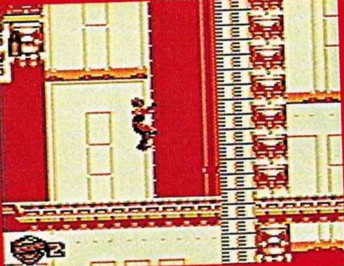


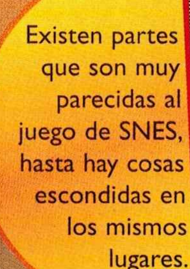
Por todos los niveles existen computadoras, con las cuales obtendrás información a cerca del **estado de tu misión**, el número de rebeldes que quedan, cuánta energía tienes, etc.



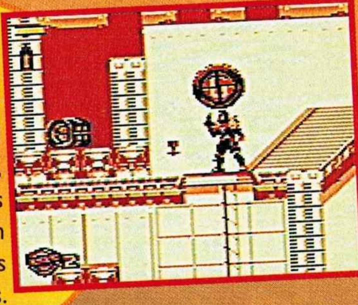


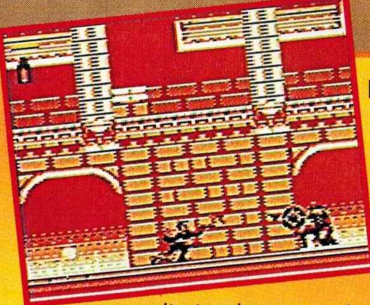
Al igual que en el SNES, existen escaleras y pasamanos que se encuentran en ciertas partes de cada nivel, y aquí también es un problema encontrarlos, no porque estén escondidos, sino porque no se ven bien por lo delgado.





Existen partes que son muy parecidas al juego de SNES, hasta hay cosas escondidas en los mismos lugares.

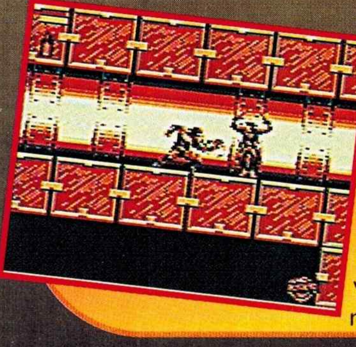




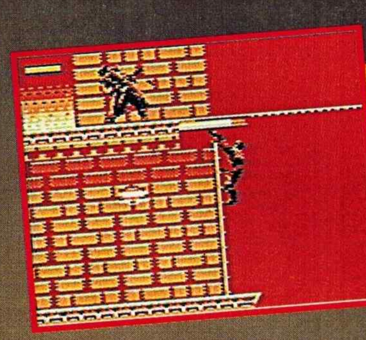
En cada nivel encontrarás a un jefe con el que pasarás momentos difíciles tratando de eliminarlo, esto principalmente por la movilidad del personaje.

Si eres eliminado, comenzarás de nuevo exactamente donde te vencieron, sin necesidad de comenzar desde el principio del nivel como lo haces en Judge Dredd de SNES.

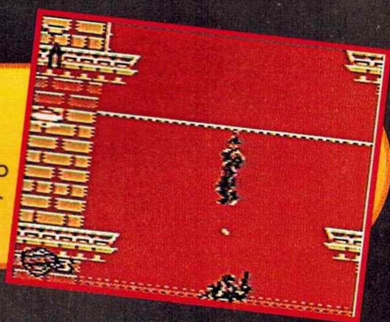
Después de encontrar la salida de algún nivel, te darán a conocer los porcentajes de tiro, de rebeldes detenidos y otras cosas más incluyendo un password al final de la misión.



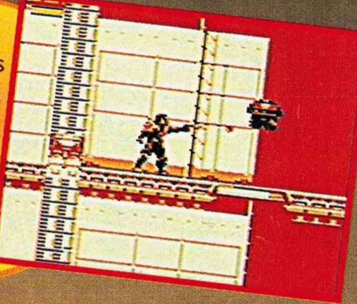
Las misiones son las mismas que las que tiene su "hermano mayor", y a veces con algo más.



Para no perder energía cuando vayas a combatir contra un rebelde, dispárale desde algún lugar donde no te vea, como estando colgado en una escalera o desde un piso inferior a donde se encuentre.



Encontrarás nuevos enemigos que en la versión de SNES no tiene.





Judge Dredd para Game Boy no es un título muy recomendable, ya que no cuenta con buenas gráficas y la música es muy aburrida. La movilidad y rapidez del personaje son pésimas, los que ocasiona que no haya mucha acción.

PRIMAL RAGE (SNES)

Si buscas un juego de peleas donde haya gráficos digitalizados, combos de más de 4 brutales golpes, sangre volando por toda la pantalla y que los peleadores sean unos verdaderos "animales" Primal Rage es para ti. Este es un título basado en el juego del mismo nombre





de Arcadia y que te llevará a pelear para dominar la nueva tierra (o lo que quedo de ella) después de que un asteroide cayó ocasionando la destrucción de la vida civilizada y el resurgimiento de los dinosaurios. Para darle mayor realismo a los gráficos los programadores utilizaron técnicas de cine para capturar movimientos de figuras así que si buscas un título al estilo de Mortal Kombat checa éste.

TIME WARNER INTERACTIVE

SUPER TURRICAN 2 (SNES)

Este es uno de los mejores juegos de acción que podrás encontrar para tu SNES esta temporada. Tu misión en este juego es ayudar a Turrican quien se deberá enfrentar a un misterioso alienígeno conocido simplemente como "The Machine" y que ha destruido ya más de un planeta en su afán de obtener el dominio total del universo.



Super Turrican II es un juego, para una persona, con un alto grado de acción, y no sólo eso pues este juego contiene una amplia variedad de efectos gráficos que seguro te sorprenderán, este es uno de esos títulos que aunque no te sea de mucho agrado el género, te recomendamos le eches un ojo.

OCEAN

ESTE MES

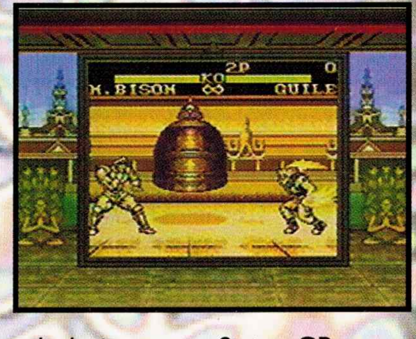
STREET FIGHTER II (GB)



El juego que revolucionó la industria de los videojuegos por fin hace su aparición en el formato portátil de Nintendo. Street Fighter II para GB es una versión especial hecha para este sistema; para empezar debes saber que aunque sólo podrás elegir a algunos



peleadores de la versión original de este juego (Incluyendo a los jefes Sagat y Balrog) muchos de los movimientos son de la versión "Super" del juego.



Los gráficos de este título son muy buenos y cuando lo juegas en Super GB aparece un marco especial por escena. SF II de GB es un juego que seguramente ningún fanático de este clásico dejará pasar.



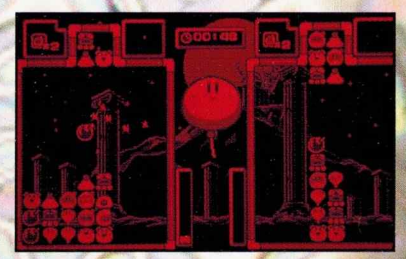
NINTENDO



LLEGALE A:



Por fin este mes podrás conocer el sistema de videojuegos más revolucionario de este año: El Virtual Boy. Este es un sistema de 32 Bit, lo cual lo hace un sistema muy poderoso, que funciona con dos pantallas compuestas de LEDs de color rojo que dan un increíble efecto de 3D. El control del VB es también algo diferente a lo ya conocido pues este tiene dos pads que responden a las nuevas necesidades de juego que tendrá el VB. Este sistema no será mejor ni peor que el Ultra 64 o el SNES pues por la forma en la que "vivirás" los juegos lo hace totalmente diferente a cualquier cosa que hayas visto. Otras de las cosas que te podemos contar acerca de este sistema es que se alimentará de 6 baterías AA, se podrá utilizar un adaptador de corriente que se venderá por separado, tiene sonido estéreo con un par de bocinas que tiene a los lados del visor y se venderá con el juego Mario Dream Tennis.



Panic Bomber de Hudson Soft.



Estos son algunos títulos que Nintendo lanzará para el Virtual Boy.





ESTE MES TAMBIEN LLEGALE A:

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: THE MOVIE	**BANDAI**	**(SNES Y GB)**
BATMAN FOREVER	**ACCLAIM**	**(GB)**
ASTEROIDS / MISSILE COMMAND	**NINTENDO**	**(GB)**
KILLER INSTINCT (Listo el 30 de Agosto)	**NINTENDO**	**(SNES)**

Eventos

NINTENDO PRESENTA KILLER INSTINCT Y VIRTUAL BOY

Seguramente tú como nosotros ya extrañabas las "magnas presentaciones" que se hacían por parte de Itochu México para la presentación de nuevos productos. Pues bien, la siguiente noticia seguramente será de tu agrado pues el próximo día 12 de Agosto a las 4 de la tarde se llevará a cabo la presentación oficial del juego Killer Instinct para Snes y del sistema de 32 bit Virtual Boy. El evento se llevará a cabo en la Ciudad de México en la discoteque "La Boom" que se ubica en Rodolfo Gaona No. 3 Lomas de Sotelo a un costado del toreo de cuatro caminos (Por cierto, esta disco cuenta con grandes recursos técnicos de luz y sonido además de que tiene varias pantallas gigantes con lo que te podrás ir dando idea de qué tal se va a poner el ambiente ese día).
A diferencia de otros eventos en esta ocasión solo habrá una presentación única el día antes mencionado. Aquí además de checar al que seguramente será el juego de la temporada que es Killer Instinct y conocer el Virtual Boy también verás muchos de los nuevos juegos que aparecerán en los próximos meses, un pequeño espectáculo y se hará un mini torneo de Killer Instinct donde los ganadores se llevarán premios interesantes.



Este equipo te permitirá experimentar una nueva sensación al jugar en Tercera dimensión con el "Virtual Boy". Si no lo ven tus ojos, es difícil que entiendas de qué se trata.

Para poder asistir a este eventos te recomendamos te des una vuelta por los centros de venta de Itochu pues ahí obtendrás mayores informes y hasta podrás obtener una invitación gratuita a la presentación, si de cualquier forma no puedes obtener la susodicha invitación también podrás entrar al evento si te presentas ese día en la disco (el costo de admisión será de 40 nuevos pesos).

Definitivamente ya hacía falta un evento de esta índole lo cual es muy conveniente ahora que no se pueden estar comprando muchos juegos ya que conocer tanto el nuevo sistema como los nuevos títulos nos dará un mejor panorama y hará que se elija mejor un juego; pronto en esta misma sección te tendremos noticias de esta presentación.

Corporativo

NINTENDO DEJA DE EXIBIR EN EL CES

Nintendo anunció el pasado mes de Junio que ellos no exhibirán en el próximo Consumer Electronic Show de Las Vegas los días 5 al 8 de enero de 1996. Al mismo tiempo Nintendo ha anunciado que solo piensa exhibir una vez al año en el próximo E3 que se llevará a cabo en Los Angeles el mes de mayo de 1996.
Según palabras de Howard Lincon "Nosotros hemos disfrutado de nuestras anteriores participaciones en los CES tanto de invierno como de verano, pero ésta es definitivamente la mejor decisión no sólo para Nintendo sino para todos sus licenciatarios, vendedores y demás gente del medio" (Nosotros no, claro está).
"Es más, un solo show nos permitirá mayor flexibilidad en la comunicación directa de nuestros planes a través del año. En 1996 estos planes incluyen cosas nuevas y considerables para el Virtual Boy, el Super Nes, el Game Boy así como el

Ultra 64 que será presentado en el próximo Shoshinkai Show en noviembre y que se espera sea lanzado en Norteamerica y Europa en Abril del 96".
Esta es sin lugar a dudas una importante noticia pues ahora los lanzamientos y avisos de nuevos proyectos en masa sólo se darán una vez al año y no dos como se solía hacer, nosotros todavía no nos imaginamos como afectará esto en la obtención de noticias y chismes, cosas que se daban bastante en estos Shows pero seguramente lo sabremos hasta que lo experimentemos.

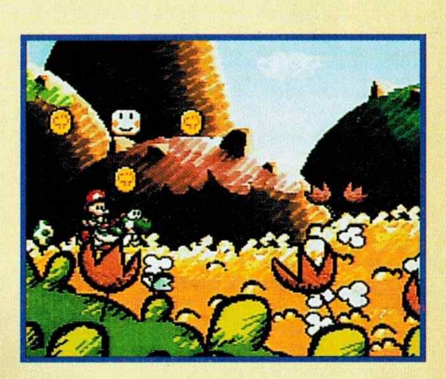
Buenas nuevas

Este mes tenemos algunas cosas interesantes que contarles de los juegos que aparecerán próximamente.
Para comenzar te diremos que Nintendo de Japón ha anunciado la salida de un nuevo título donde el protagonista principal es Yoshi; este juego se llamará "Yoshi's Island: Super Mario World 2", este juego como su nombre lo indica será la secuela del Super Mario World. Aquí tu manejas a Yoshi cuya misión es la de llevar a un pequeno bebé Mario al final de cada escena. Si Yoshi es golpeado, el bebé Mario sale volando y comienza a llorar a la vez que aparece un marcador de tiempo que va disminuyendo hasta que Yoshi vuelva a cargarlo, si el tiempo se acaba pierdes una vida y cuando lo vuelves a cargar el marcador de tiempo se va recuperando lentamente. Entre las opciones que se han anunciado de este juego son: Que estará programado con 16 Megas, tendrá 6 mundos con 8 escenas cada uno, 6 diferentes tipos de Bonus Levels, uso masivo de escala y rotación, gigantescos personajes y muchos efectos especiales.
. Los gráficos de este juego presentan muchas mejorías y dan la impresión de ser mucho más caricaturescos que en versiones anteriores de juegos de la serie Mario. Aunque muy poco se ha mostrado y dicho de este juego (como que se supone que tiene el Chip SFX) nosotros nos imaginamos que es algo así como la versión en caricatura de Donkey Kong Country y que el juego tendrá una cantidad bastante considerable de efectos gráficos en 3D así como "Renders" que se presume se podrán generar en el momento. ¡Claro, eso sí es para presumir!
Bueno, independientemente de todos los avances que pueda tener este juego otra preocupación podría ser qué tan divertido podría quedar, preocupación que queda inmediatamente descartada conociendo cómo es de exigente la gente de Nintendo con sus juegos; no sabemos tú, pero nosotros estamos impacientes por conocer más a fondo de este juego, porque nosotros pensamos que va a tener gráficos con volumen sin perder el estilo caricaturesco.



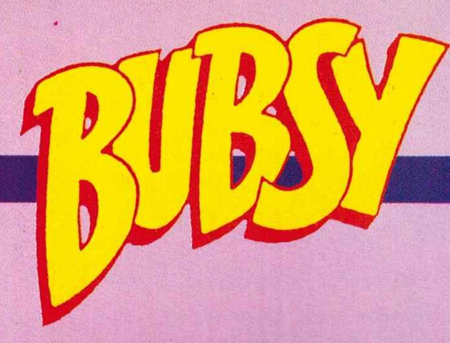






En otras noticias tenemos que después de no mostrar nada relevante (Bueno, en realidad no mostraron nada, sólo anunciaron) en el pasado E3, Capcom acaba de anunciar la próxima salida del juego Final Fight 3 para el SNES. Esta nueva versión como la anterior será para dos jugadores simultáneos y veremos de vuelta a peleadores conocidos como Haggar o Guy, también de este título esperamos poder informarte más en un futuro cercano.
Ahora es tiempo de pasar a los rumores: En Japón se dice que próximamente aparecerá el título de Arcade The King of Fighters 95, aunque esta noticia no puede ser tan sorprendente pues sabemos que SNK tiene una larga tradición de secuelas y este título no podía quedar fuera, ahora sólo resta esperar para ver cómo les queda esta nueva versión pues la anterior es muy buena.





En este singular juego de Accolade, se supone que cada 4 escenas tú obtienes un password para pasar al siguiente "Chapter", pero aquí te damos los passwords escena por escena teniendo así la colección de Passwords completos.





















11 KMGRBS

12 SLJMBG

13 TGRTVN

14 CCLDSL

15 BTCLMB

16 STCJDH

CASOS Y COSAS DEL MUNDO DE LOS PASSWORDS

Aquí tenemos otro password de la categoría de los raros, ya que al introducirlo verás que el juego comienza como si hubieras seleccionado "Start" pero después de vencer al Demon Dragon verás que...







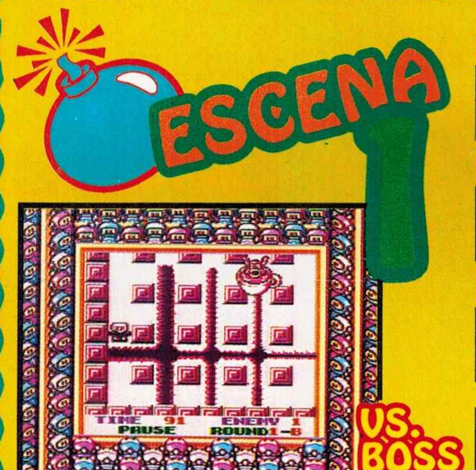
...en el juego ¡no aparece ningún enemigo!, sólo los jefes de cada nivel; así que aquí tienes una buena forma de quitarle la mayor parte de su reto a un excelente juego como este.



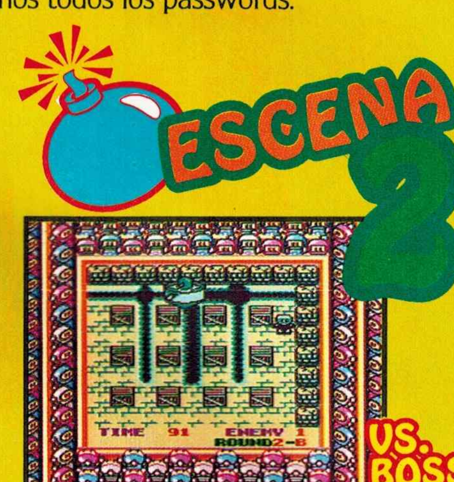


TM

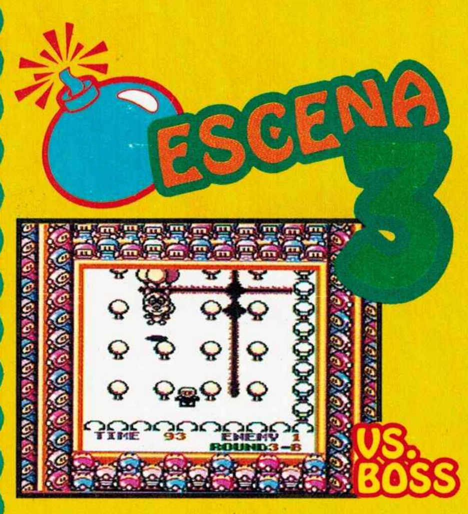
Bomberman aparece para el GB con toda su diversión y estrategia que lo ha caracterizado en NES y SNES; ahora él necesita de nuestra ayuda para recuperar sus items de patrulla que le fueron robados y que están distribuidos en 5 escenas, de las cuales te proporcionamos todos los passwords.



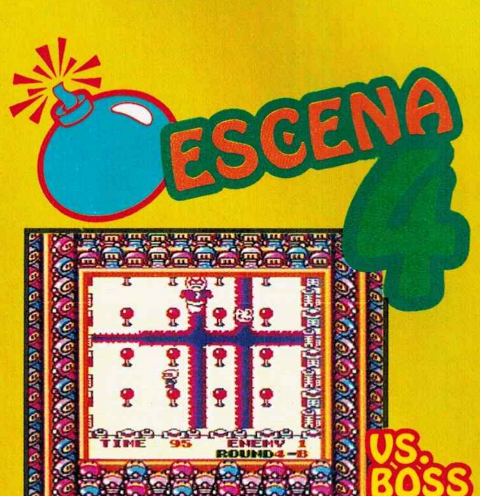
ROUND 1	----
ROUND 2	7006
ROUND 3	8774
VS. BOSS	5141



ROUND 1	9185
ROUND 2	4610
ROUND 3	2630
VS. BOSS	3569



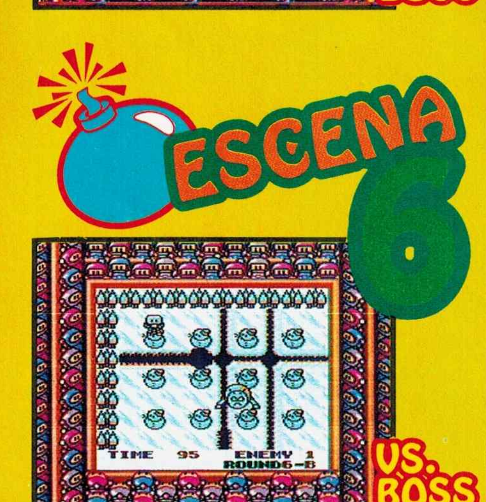
ROUND 1	8401
ROUND 2	8264
ROUND 3	0173
VS. BOSS	2828



ROUND 1	4152
ROUND 2	3451
ROUND 3	4312
VS. BOSS	0874



ROUND 1	1909
ROUND 2	5010
ROUND 3	2904
VS. BOSS	1726



ROUND 1	3614
ROUND 2	0610
ROUND 3	9867
VS. BOSS	9618

ESCENA 7

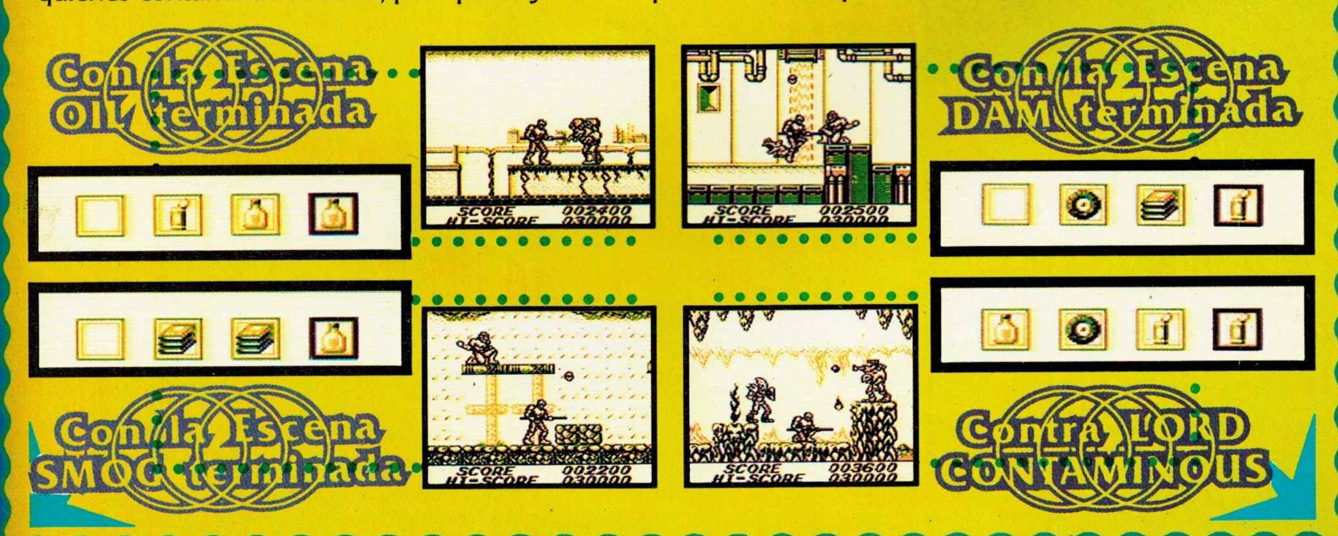
ROUND 1	1884
ROUND 2	7702
ROUND 3	6925
VS. BOSS	7110

ESCENA 8

ROUND 1	5814
ROUND 2	8136
ROUND 3	0390
VS. BOSS	3158



Zen es un ninja Intergaláctico que ha venido a la tierra a luchar contra Lord Contaminous y sus secuaces quienes contaminan la tierra, pero para ayudarlo aquí tenemos los passwords de las escenas:

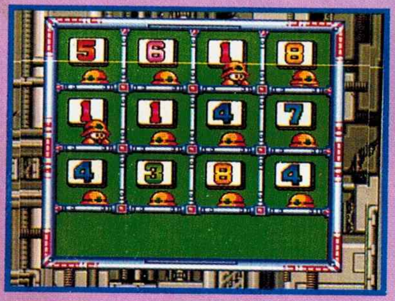






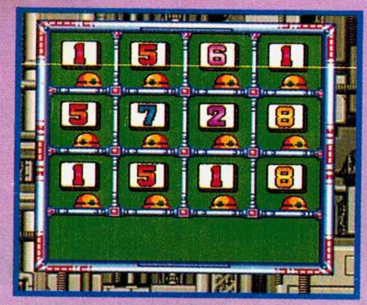
Mega Man es uno de esos juegos que uno lo juega en cualquiera de los 3 formatos y siempre es divertido, en este especial te vamos a dar los passwords de una ruta poco usual (la podríamos llamar "de expertos"); para probar algo diferente en este juego, aquí verás que te damos el password y la escena a la que te recomendamos ir:

1 Con este password quedas en la pantalla de selección de robot, con todas las modificaciones de Mega Man, para que sea un poco más fácil.

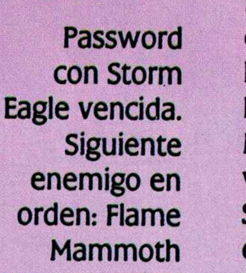










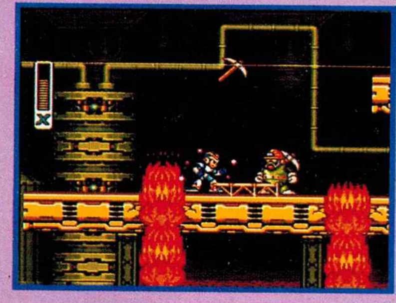


Password con Storm Eagle vencida. Siguiente enemigo en orden: Flame Mammoth

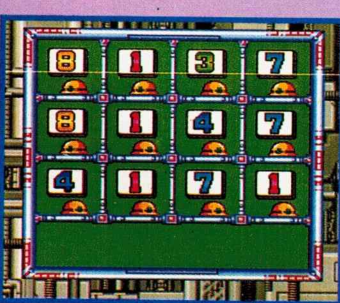


Password con Storm Eagle y Flame Mammoth vencidos. Siguiente enemigo: Chill Penguin.

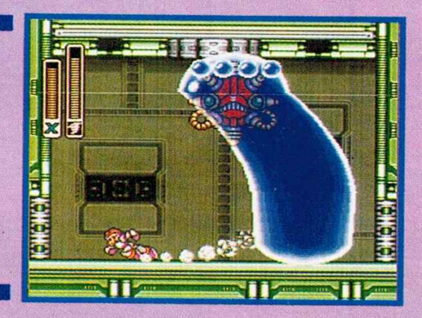








4 Password con Storm Eagle, Flame Mammoth y Chill Penguin vencidos. Siguiente enemigo: Spark Mandrill.



5

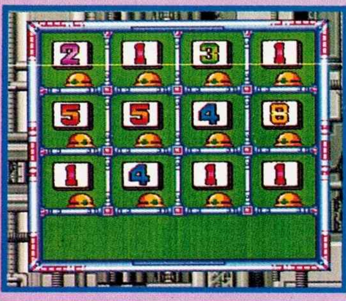
Password con Storm Eagle, Flame Mammoth, Chill Penguin y Spark Mandrill vencidos. Siguiente enemigo: Armored Armadillo.





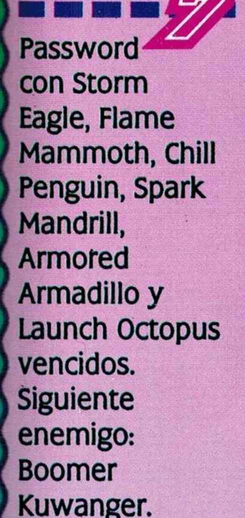
6

Password con Storm Eagle, Flame Mammoth, Chill Penguin, Spark Mandrill y Armored Armadillo vencidos. Siguiente enemigo: Launch Octopus.

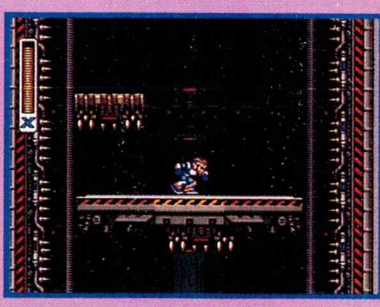




7



Password con Storm Eagle, Flame Mammoth, Chill Penguin, Spark Mandrill, Armored Armadillo y Launch Octopus vencidos. Siguiente enemigo: Boomer Kuwanger.





8

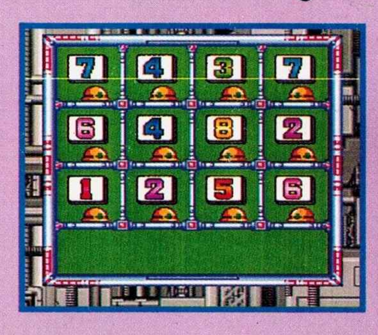
Password con Storm Eagle, Flame Mammoth, Chill Penguin, Spark Mandrill, Armored Armadillo, Launch Octopus y Boomer Kuwanger vencidos. Siguiente enemigo: Sting Chamelon.

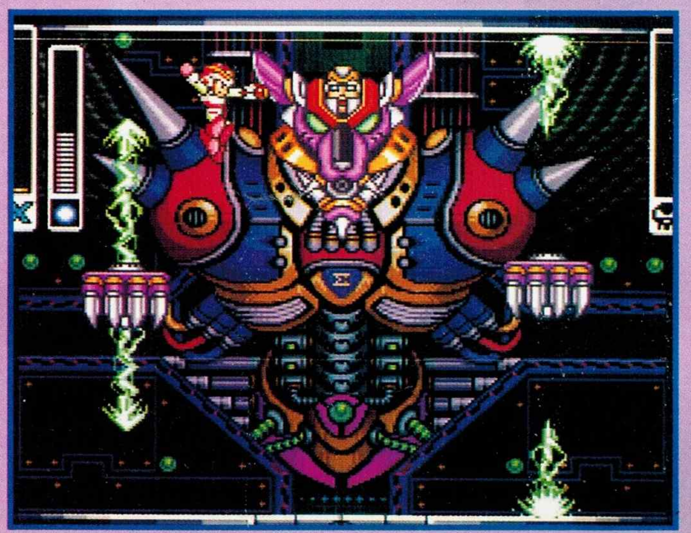






Password para la fortaleza de Sigma.





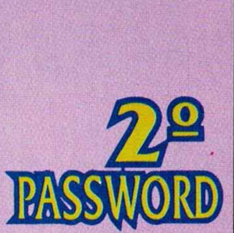
YOUNG MERLIN™

El joven aprendiz de mago llamado MERLIN se ve arrastrado a un mundo encantado al intentar slavar a una chava que cae a un río; todo es magia y misterio en ese lugar en el que hay que deshacerse de Shadow King y sus secuaces. Toda la magia, habilidad y poderes e ingenio para resolver problemas serán requeridos en este gran aventura.

← = Dirección hacia arriba	← = Dirección hacia la derecha	B = Botón B	A = Botón A	R = Botón R
← = Dirección hacia abajo	← = Dirección hacia la izquierda	Y = Botón Y	X = Botón X	L = Botón L



1er PASSWORD







3er PASSWORD





5º PASSWORD

6º PASSWORD

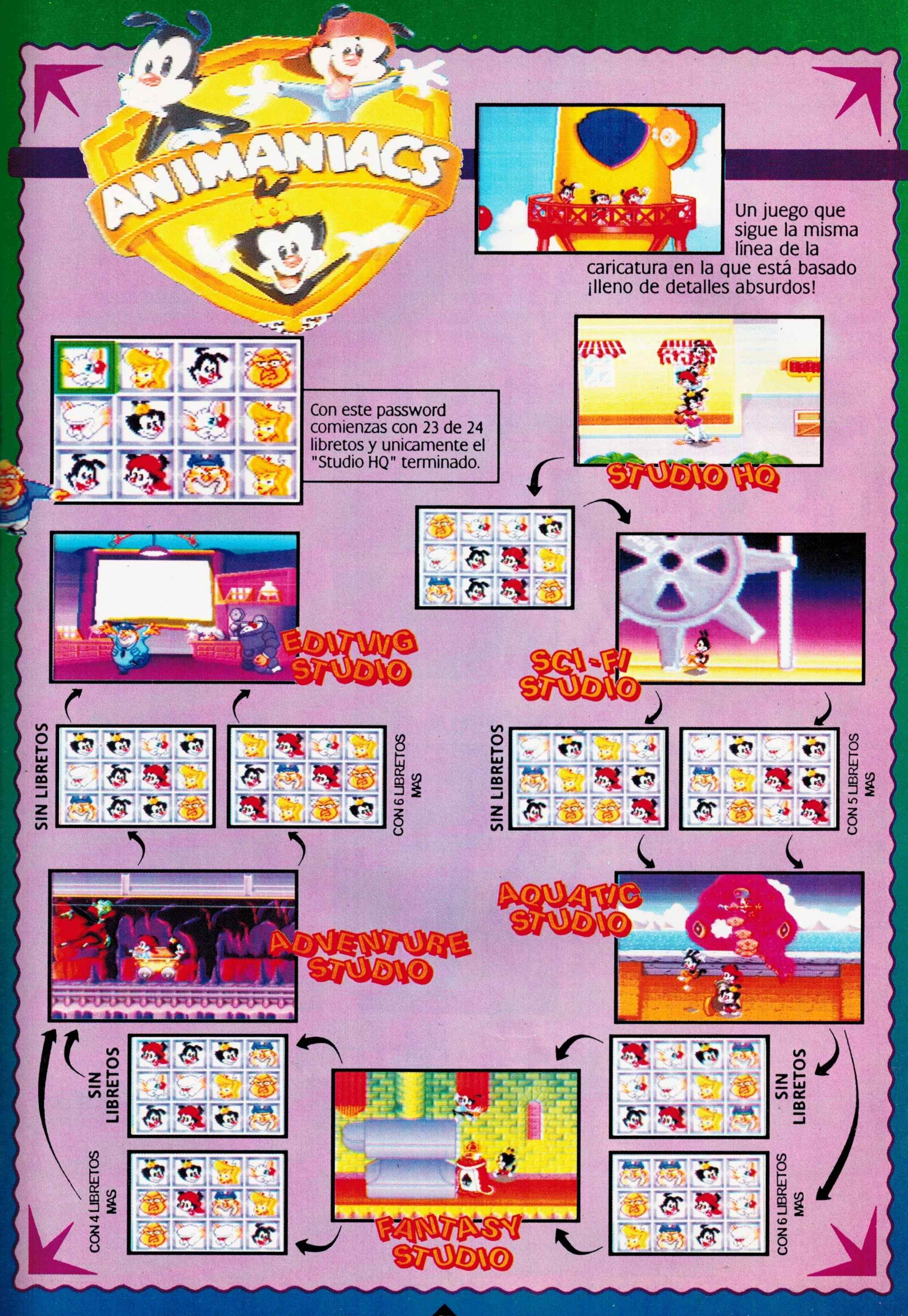






7º PASSWORD

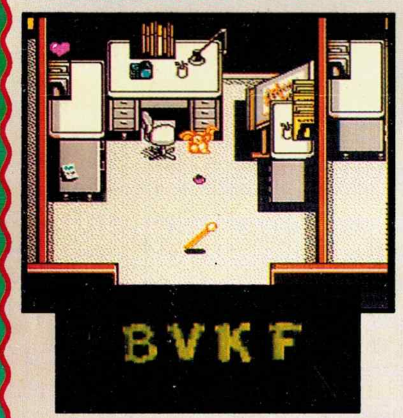



ANIMANIACS
Un juego que sigue la misma línea de la caricatura en la que está basado ¡lleno de detalles absurdos!
Con este password comienzas con 23 de 24 libretos y unicamente el "Studio HQ" terminado.
STUDIO HQ
EDITING STUDIO
SCI-FI STUDIO
SIN LIBRETOS
CON 6 LIBRETOS MAS
SIN LIBRETOS
CON 5 LIBRETOS MAS
ADVENTURE STUDIO
AQUATIC STUDIO
SIN LIBRETOS
CON 4 LIBRETOS MAS
FANTASY STUDIO
SIN LIBRETOS
CON 6 LIBRETOS MAS



Cuando parecía que todos los problemas se habían terminado para Gizmo una nueva generación de Gremlins ha aparecido y lo peor es que Gizmo está encerrado con ellos en el mismo edificio así que Gizmo tiene que eliminar a todos los otros Gremlins para poder escapar del edificio; este es uno de esos juegos que salieron para el NES con estupendos gráficos y sonidos y que no fueron muy famosos. Si puedes conseguir uno te recomendamos lo juegues y para que no te atores a continuación te damos todos los passwords.

ESCENA 1-2



ESCENA 2-1



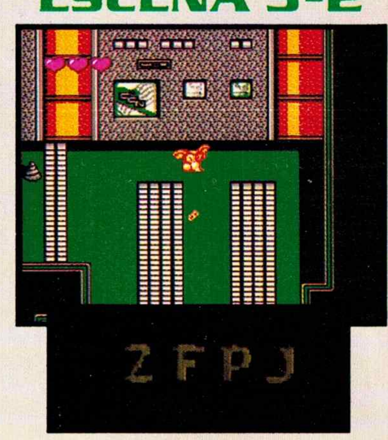
ESCENA 2-2



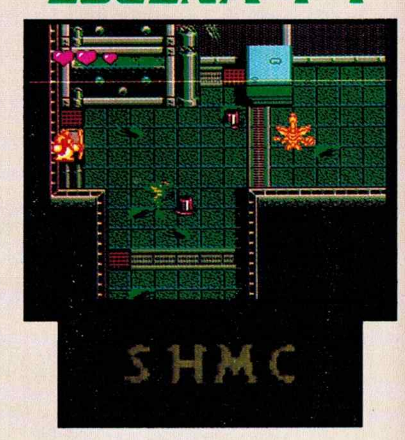
ESCENA 3-1



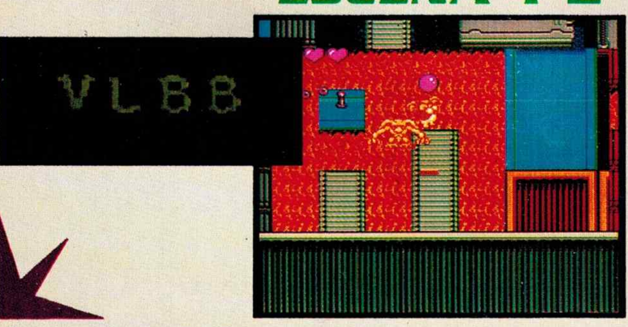
ESCENA 3-2



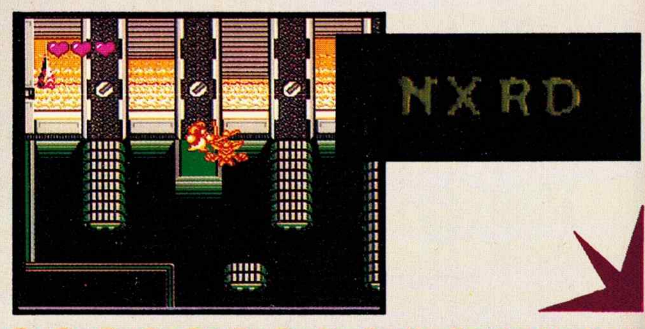
ESCENA 4-1

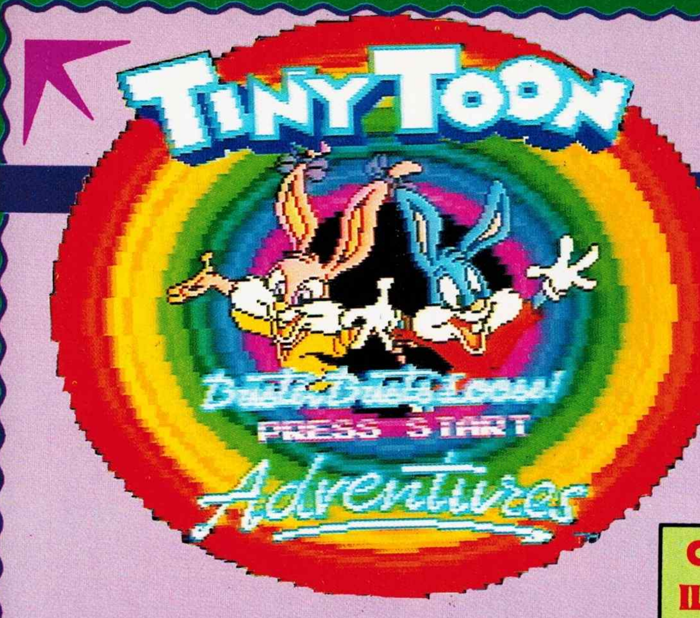


ESCENA 4-2



ESCENA 5-1





En este ya clásico juego de Konami, tú debes conquistar cada nivel sorteando todo tipo de peligros, desde ratones, ranas y perros, hasta tenerte que enfrentrar a todo un equipo de Futbol Americano para llegar a pelearte con robots espaciales en un escenario galáctico muy divertido y con buenas gráficas.

ACME LOONIVERSITY

CONTINUES ILIMITADOS



WESTERN MOVIE STAGE





BONUS ROUND

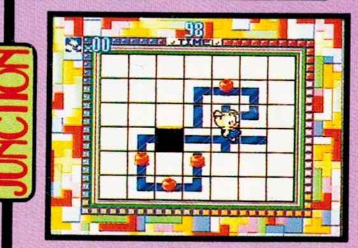


SQUASH

MAZE



JUNCTION



SPOOK MANSION





ACME LOONIVERSITY STADIUM

SPACE OPERA















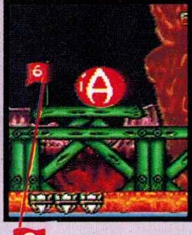
Dragon's Lair

Dirk es el único que se atrevería a entrar en un lugar tan aterrador, pero un buen motivo impulsa su decisión: Mardroc tiene prisionera a la bien amada princesa Daphne. Deberás enfrentarte a seres innombrables, criaturas extrañas, trampas mortales y demás peligros, pero no te preocupes, aquí te echamos una manita con estos passwords que harán el recorrido más fácil ¡aunque poner los passwords tal vez sea más difícil que jugar el nivel!

Nivel 1 Terminado


1


4


6


8





Nivel 2 Terminado


1


2


7


8



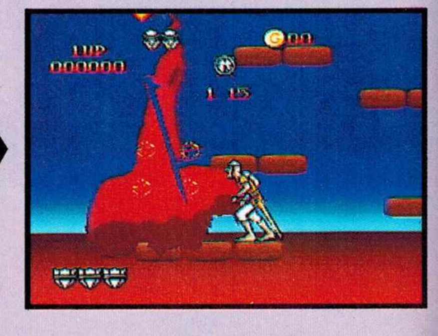
Nivel 3 Terminado


3


4


5


6



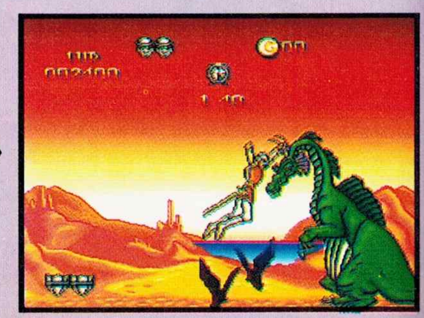
Final


2


3


5


6





El Gran Poobah, máxima autoridad en la "Leal Orden de los Búfalos Mojados" se retira y para escoger a su sucesor ha lanzado un reto: El primero que encuentre el legendario tesoro de "Sierra Madrock" será el elegido. Esta es la oportunidad que Pedro Picapiedra estaba esperando; Pablo, su fiel amigo, decide ayudarlo en su búsqueda, y así se lanzan tras el tesoro que hará del que lo encuentre, el único Gran Poobah. Un juego con niveles cortos pero divertidos, échale un ojo.

MAGMAROCK

CON BEDROCK TERMINADO



1P

2P





1P

2P



CON MAGMAROCK TERMINADO

JUNGLEROCK

CON SNOWROCK TERMINADO



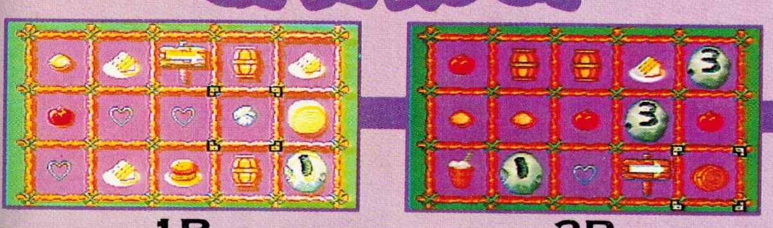


1P



2P

CAVEROCK



1P

2P

CON JUNGLEROCK TERMINADO

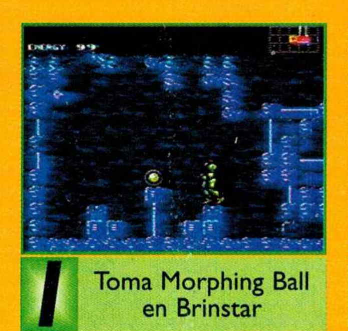


SUPER EXCLUSIVA

YOSHI'S ISLAND

En la sección de Extra en esta misma revista te comentamos un poco acerca del juego de Yoshi's Island pero de última hora pudimos conseguir bastantes imágenes del juego y, como dicen que una imagen dice más que mil palabras, en estas dos páginas seguramente tenemos el equivalente a una enciclopedia de esas de 20 tomos.

Tal como se comentó en el Extra, en este juego controlas a Yoshi cuya misión es la de llevar a un lugar seguro al "Bebé Mario". La base del juego es que si eres golpeado perderás al bebé Mario y tendrás que recuperarlo antes de que acabe el tiempo. Yoshi tiene dos métodos de ataque básicos: El primero consiste en saltar y caer violentamente sobre enemigos o unos switchs que abren puertas, dan puntos y algunas cosas extras; El otro método es el de comerse enemigos los cuales Yoshi convierte en huevos que después puedes arrojar contra los enemigos.



1 Toma Morphing Ball en Brinstar



2 Ve un poco hacia la derecha y baja para tomar el misil



3 Ve hacia la derecha y toma el misil



4 Ahora ve hacia el cuarto donde está Bomb y elimina al Jefe



5 Regresa a donde tomaste el 2o. misil y en el techo está un tanque de energía. Tómalo usando bombas.



6 Toma el tanque de energía que está en los límites de Crateria y Brinstar

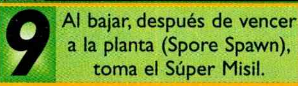


7 Ve por Charge Beam en Brinstar



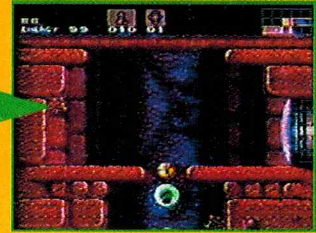
8 Dirígete al cuarto donde te espera la planta gigante y elimínala.

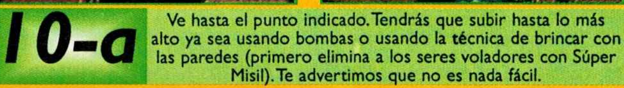




9 Al bajar, después de vencer a la planta (Spore Spawn), toma el Súper Misil.







10-a Ve hasta el punto indicado. Tendrás que subir hasta lo más alto ya sea usando bombas o usando la técnica de brincar con las paredes (primero elimina a los seres voladores con Súper Misil). Te advertimos que no es nada fácil.

10-b ... o destruye el techo y vuelve a subir, lo cual te será más fácil





11 Ya que estés arriba (4 horas después) ve por la Súper Bomba del cuarto de abajo de donde te grabas.





12 Toma el tanque de energía y el Súper Misil que están cerca de donde salen los 3 monitos verdes que te enseñan a brincar de pared en pared.

12.5 ¡¡Grábate!! Si no lo haces, lo harás cuando veas lo que sigue.









13 Ve hacia Wrecked Ship ¿Fácil? Al llegar al lago, toma el misil y llega al otro lado usando bombas (?). Pon 3 bombas como se ve en la primera foto (la 2a. y la 3a. van juntas. La 1a. te lanza a la derecha y cuando vayas en lo más alto de tu salto, regresa para que la 3a. te lance hasta la orilla (la primera vez se tardó 20 horas).



La historia es ésta: Una cigüeña lleva a un bebé que según se dice causará grandes problemas al reino Koopa cuando él crezca, así que los magos del reino han decido impedirlo interceptando a la cigüeña quien suelta al bebé el cual cae en la isla donde vive Yoshi; ahoora él tendrá que entregarlo sano y salvo.

Dentro del juego encontrarás muchos "Powers-Ups" que ayudarán bastante a Yoshi y le darán habilidades especiales como poder volar o escupir fuego (como él lo hace en el primer Super Mario World) o cambiar su forma a helicóptero, trineo o tractor.

Aquí tenemos un ejemplo de uno de los tantos efectos especiales del juego: Una gran puerta cae y aplasta a Yoshi, después la puerta se levanta y Yoshi aparece pegado a la puerta, ¡Cruel pero apantallante!

Los enemigos de este juego son un poco más complicados de vencer que en el título anterior, por ejemplo: A este gigantesco Koopa le debes dar un "huevazo" para tumbarlo y después debes caerle encima.

Este juego lo podrás disfrutar los primeros días de octubre ¿Necesíta un comentario final?



084 DONKEY KONG LAND



Para contestar este reto mandanos la foto con el 100% y el mejor Tiempo posible.

RESPUESTA A LOS RETOS DE JUNIO

081 MARIO'S PICROSS

Esta es la figura que se forma.

Respondieron correctamente:

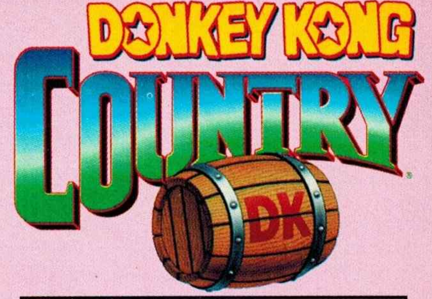
RAUL BARCENAS "SHADOW"
ERIC CATAÑEDA LOPEZ
JOSE R. FLORES
ALONSO HERNANDEZ M.
ALBERTO TOQUIANTZI R.
ADRIAN MEDINA AGREDA
ROBERTO MONTES DE OCA L.
ANTONIO ALVAREZ VALENCIA
ALEJANDRO MEAVE FERNIZA
CARLOS ALVARADO ESTRADA
OSCAR MENDOZA SEPULVEDA
MIGUEL PEREZ ALCAZAR
JULIO ERNESTO ARCE
GABRIEL VAZQUEZ RGUEZ.
YENI OCEGUEDA GONZALEZ
OCESSE TELLEBES
SUPER RAY
JUAN MORALES MIER
OMAR LUNA PERDOMO
BENJAMIN
BARRADOS H.
CUAHTEMOC C. PINEDA
EDGAR SORIANO SANCHEZ
ENRIQUE ESQUEDA P.
JOSE I. BUELNA GIL
ARMANDO PRECIADO PEREZ
JUAN PALMA URIBE
HECTOR CARRERA RAMIREZ
MAURICIO ORTIZ MARTINEZ
ALEJANDRO IBARRA SALAZAR
VIRGILIO LAZARO Z.
NORA A. LARA
IGNACIO ARRECILLAS GARCIA
JUAN MANUEL SOLIS
CHRISTIAN RODRIGUEZ P.
ISRAEL MORALES R.
FELIPE NAVARRO BENJAMIN
ANGEL VERDUZCO JAUREGUI
JOSE LOPEZ MARTINEZ
LEON GUTIERREZ V.
OSCAR UNZUETY LEDESMA
AGUSTIN BRAVO BITAR
MARCO MARTINEZ C.
JUAN A. ESCAREÑO C.

082 STREET FIGHTER THE MOVIE

Este reto sobre el final con Chun-Li o Vega, fue respondido sólo por Miguel Angel Pérez Alcazar de Puebla, Pue. y Oscar Mendoza del Edo. de Mex. quienes ya se ganaron su fotografía autografiada. Dimos dos meses, pero esperaremos un poco más y el mes que entra publicaremos la lista de quienes respondieron correctamente para ganarse su foto.



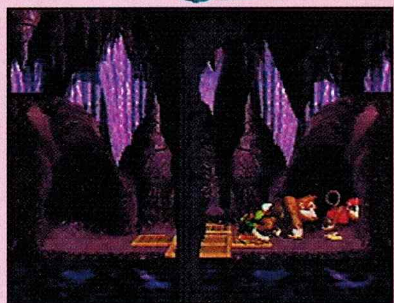


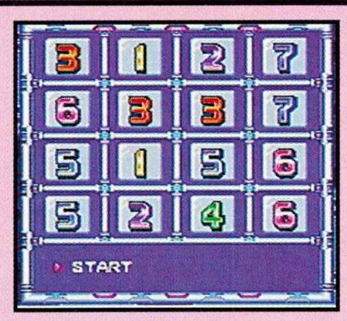


Ve a Bouncy Bonanza y al pasar la media meta, ve por Winky y sal del cuarto.

Vuelve a entrar, toma otra vez a Winky y antes de salir deja a Winky.

A salir del cuarto, saldrás montando a Rambi.





CARLOS A. VALERIO RODRIGUEZ

He aquí algunos passwords raros. Con este password tendrás todo (armas, partes de tu armadura, energía) sin haber eliminado a ningún jefe.



Con este otro tendrás varias cosas que no puedes tener hasta que elimines a ciertos enemigos como: las botas sin derrotar a Wheel Gator, Energy Tank de la escena de Bubble Grab sin Super Mega Buster, etc.

ROBERTO LINGARD Y TOÑO ESPIRITU SANTO.

SUPER PUNCH-OUT!!

Al prender el Super Nintendo aparece el logo de Nintendo en ese momento mantén presionados los botones L y R en el segundo control II, así aparece el sound test y con el control seleccionas qué música o efecto quieres escuchar.





Cambia el abecedario por Hiragana.





Selecciona "New Game" presionando X y A al mismo tiempo, así logras que en lugar de abecedario aparezca el silabario de Hiragana para poner tu nombre.

LOS RECORDS

ADDAMS FAMILY
SPARK
BATTLEMANIACS
APROZT
BATTLE TOADS
PEDRO BONILLA FLORES
BATTLETOADS-D. DRAGON
APROZT
BUCKY O'HARE
FIDEL CORREA GONZALEZ
CONTRA 3
OSWALDO REYES T..
DONKEY KONG C.
LIMBO Y QUIMERA
MAURICIO DIAZ CRUZ
ARMANDO VILLALVAZO
CHRISTIAN ESPINOZA GLEZ.
DOUBLE DRAGON
ARMANDO VILLALVAZO
DOUBLE DRAGON II
ARMANDO VILLALVAZO
DOUBLE DRAGON III
ARMANDO VILLALVAZO
FINAL FANTASY III
EL DUO
FATAL FURY SPECIAL
OSWALDO REYES T.
KUNG FU
ARMANDO VILLALVAZO
APROZT
JAIME ALEJANDRO MENDOZA
MEGA MAN
ARMANDO VILLALVAZO
MEGA MAN II
ARMANDO VILLALVAZO
MEGA MAN III
ARMANDO VILLALVAZO
FOX
MEGA MAN IV
MACIZO-X
MEGA MAN V
ARMANDO VILLALVAZO
KEN FX
MEGA MAN X
ARMANDO VILLALVAZO
OSWALDO REYES T.
MEGA MAN X2
JUAN PABLO SALAZAR
MORTAL KOMBAT
ARMANDO VILLALVAZO
KEN FX
NIGEL MANSEL'S
ISRAEL LUNA MAETINEZ
NINJA WARRIORS
FIDEL CORREA GONZALEZ
POW
OSWALDO REYES T.
ARMANDO VILLALVAZO
POWER BLADE
ARMANDO VILLALVAZO
ISRAEL LUNA MAETINEZ
ROBO COP
ARMANDO VILLALVAZO
SNOOPY G.B.
ALBERTO PALMIRES CASTRO
SONIC BLASTMAN
WALTER URBINA GONZALEZ
STUNT RACE
JESUS BENJAMIN SANCHEZ
JOSE LUIS AMARO DIAZ
MAURICIO DIAZ CRUZ
SUPER CONTRA
JAVIER ROBLES REVELES
SUPER MARIO BROS.
ARMANDO VILLALVANZO
SUPER MARIO BROS. 2
ARMANDO VILLALVANZO
SUPER MARIO BROS. 3
ARMANDO VILLALVANZO
SUPER MARIO KART
ISAY BOCANEGRA R.
EMMANUEL ESCALANTE
EDGAR URIEL ROCHA
LUIS CARLOS CABALLERO
MAURICIO DIAZ CRUZ
OSWALDO REYES T.
SUPER MARIO WORLD
LIMBO Y QUIMERA
OSWALDO REYES T.
SUPER METROID
MAURICIO DIAZ CRUZ
LUIS CARLOS CABALLERO
KEN FX
SUPER PUNCH OUT!!
JESUS SANCHEZ MEJIA
LUIS CARLOS CABALLERO
SUPER STRET FIGHTER II
OSWALDO REYES T.
MAURICIO DIAZ CRUZ
LUIS CARLOS CABALLERO
PRINCE OF PERSIA
FELIPE MOTA GONZALEZ
THE LION KING
FIDEL CORREA GONZALEZ
THE LOST VIKINGS
NAHUM CORREA R.
KEN FX
TMNT II
ARMANDO VILLALVAZO
TMNT III
ARMANDO VILLALVAZO
LIMBO Y QUIMERA
X-MEN
JUAN PABLO SALAZAR
YOGUI BEAR
KEN FX
ZELDA III
OSWALDO REYES T.

COLABORACION ESPECIAL:

NATHALIE DE MARCE
FABRICE V. CONNEHAYE

GRACIAS A:

JUAN C. TORRES R.
JESUS GERARDO GUARDADO
LUIS FRAYRE MURGUIA
LUIS GARCIA REYES
IKEYA SEKI ESSARA
LUIS VARGAS LAGUREN
RUBEN GARCIA URARTE
ORLANDO SEGURA GALINDO
EMILIANO GARCIA
RICARDO HERNANDEZ SOTO
VICTOR CASTILLO PEREZ
CHRISTIAN
ERASMO RODRIGUEZ
JOSE MUÑOZ GIL
ALDO MEDINA JUAREZ
ROBERTO LINGARDA
TOÑO ESPIRITU SANTO
RICARDO QUIROZ CORONEL
ISRAEL HERNANDEZ FLORES
HUMBERTO RAMIREZ MAGAÑA
ENRIQUE GUTIERREZ VILLEGAS
DANILO PINEDA MARTINEZ
JOEL ZUNO SAHAGUN
JUAN DE LA ROSA T.
JORGE AMBROS ANTOMATE
EUGENIA ORTIZ COSS
CHRISTIAN AYALA GUZMAN
JACOB ARGUELLO GONZALEZ
JESUS IBARRA RODRIGUEZ
SAUL SANTANDER RAMOS
JUAN CARLOS SANDOVAL O.
CARLOS VALCARCEL COBOS
ANTONIO MAGAÑA GOMEZ
DANIEL RIVERA DAVALOS
FRANCISCO JAVIER ROBLES R.
ISRAEL ZARATE VILLA
JESUS INZUMA SANCHEZ
ALBERTO HERNANDEZ M.
ROBERTO CHANG CEDILLO
AUGUSTO AVILA URISTA
OSCAR M. TENA
LUIS ALVAREZ GARCIA
JORGE JARAMILLO V.
ALEJANDRO S. ASSAT
ALBERTO LOBO HERRERA
ALBERTO BASTIDA CAMBRON
MAURICIO BELTRAN ROMERO
CARLOS GARRIDO GLEZ.
CHRISTIAN ROMANO M.
CESAR MORENO VAZQUEZ
LUIS VALDEZ MARTINEZ
RICARDO VALDEZ MARTINEZ
J. F. K.
LUIS MAGALLON S.
GENARO JIMENEZ VAZQUEZ
OMAR TRUJILLO GALLEGOS
JUAN MONTOYA CRUZ
MARCO VAZQUEZ RAMIREZ
ARIEL LEDESMA NAVARRO
EDUARDO LOPEZ VERESTEGO
ISMAEL MUNGUIA CALDERON
JOSE GONZALEZ MARTINEZ
RAUL RIVERA RIOS
KARINA VERA SILVA
LAURENCIO TORRES
TATOO
ISRAEL RAIGOSA
JORGE URBIZU DOMINGUEZ
CESAR ARTURO ESPARZA
CARLOS EVIA ENRIQUEZ
GERARDO LAMOS ESQUIVEL
CARLOS GOMEZ P.
JUVENTINO SALAZAR H.
ADRIAN PAVON CESEÑA
JUAN MANUEL GONZALEZ
HECTOR VIDRIO MORGADO
ANGEL 2
FERNANDO SOTO CATILLEROS
FRANCISCO MEDINA
JOSE GONZALEZ DEL ROSAL
LUIS MALDONADO JIMENEZ
LUIS LANDA R.
JOSE CORNEJO RIVERA
FILO DE LA PLATA R.
JOSE MARIA FUENTES
PINTOR GAMBOA
JUAN CARLOS SANCHEZ
MAO SANCHEZ ARMAS
RIPTOR X
DANIEL MORON
CARLOS CANO ALVAREZ
DIEGO DELGADO JIMENEZ
OMAR ESPARZA CABRERA
RAYMUNDO GALVEZ
ALEJANDRO VENEGAS
KOMORI
RODRIGO HERNANDEZ O.
MARTIN LLAMAS
DANIEL HARO
HECTOR TORRES
JOSE ESTRADA M.
BARTMAN
FRANCISCO J. GONZALEZ
FREDY SALINAS
VICTOR BARAHONA
RAUL COSIO
LUIS LAGUNA CHAVEZ
EL VARON ROJO
E.C.R.
JUAN CARLOS
DAVID ARIAS VAZQUEZ
ALEJANDRO QUEZADA
HECTOR GARCIA GONZALEZ
EMANUEL PEREZ SILVA
JOAQUIN PIÑA ARJONA
JORGE CASTILLO PEREZ
JESUS GUZMAN
OCTAVIO AGUIRRE
LUIS GALINDO GARCIA
BAD AND MAN
QUIMERA
AUGUSTO PEREZ SEGURA
JULIO GARCIA SANTANA
ISMAEL ROSSILLO
DIAN
ASAEL ZAMORA
RAFAEL SOTOMAYOR
URIEL PLAZA SANTOYO
JUAN PABLO GONZALEZ

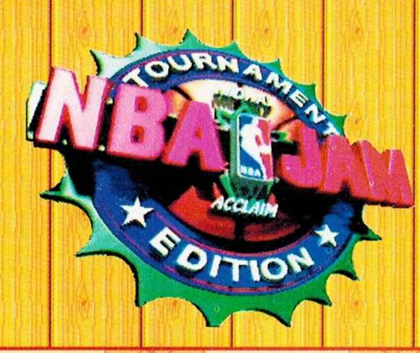
COLABORARON:

JOSE RETES LOPEZ
JESUS SANCHEZ MEJIA
EDGAR SANCHEZ P.
CHRISTIAN ROMANO M.
RAUL RIVERA RIOS
BENITO FLORES GARZAS

CONTESTAMOS A:

ENRIQUE PADRON DURAN
JULIO CESAR GAVIÑO
FELIPE MIRANDA DUARTE
JOSE FLORES MEZA
JOSE GERARDO AGUILAR
GERARDO ZAMORA F.
JUAN GARIBAI CUEVAS
SALVADOR MARTINEZ G.
NIROD MARIANO SANTOS
DANIEL TROJO GONZALEZ
FRANCISCO JAVIER CANDELAS
JORGE EDUARDO BARDIA
MARCO A. CHAVEZ LARIOS
ALFONSO RODRIGUEZ
RAFAEL ARROYO
JORGE PEREZ ROSALES
MARTIN LLAMAS G.
JORGE TELLEZ ROSAS
RUBEN ADRIAN ROSTRO
CARLOS SALAZAR SEGOVIA
SERGIO OZIEL ALFARO
ALBERTO VAZQUEZ REYES
ENRIQUE PADRON DURAN
ALEJANDRO VENEGAS V.
P.A.T.O.

GAME VISTAZO A:





Bienvenido a NBA JAM Tournament Edition donde el espectáculo será increíblemente fantástico. Es hora de clavar la bola en el aro, aventar jugadores e ir por el triunfo.
Inmediatamente que uno pone las manos en el control y empieza a jugar este juego, se da cuenta (a parte de que es un juego de Basket Ball), de que la movilidad y gráficas son muy buenas y que la versión anterior de NBA JAM para Game Boy no se puede comparar con esta nueva edición de uno de los mejores juegos de Basket Ball que existen en el mercado.

Para empezar te diremos que esta nueva versión cuenta con muchas opciones que lo hacen sencillamente fabuloso, como son:
Shot Clock: Que te permite ajustar el reloj electrónico que indica cuánto tiempo tienes para encestar.
Overtime: Donde podrás poner cuánto tiempo quieres que duren los tiempos extra.

Hot Spots: Cuando esta función está encendida saldrán figuras por el piso. Si tiras desde alguna de éstas, te darán más puntos de lo normal.

Power Up Icons: Aquí, si decides prender esta función saldrán letras que te proporcionarán poderes como Turbo, Super Dunk, Velocidad, etc.
Juice Mode: Aquí controlas la velocidad de los jugadores al correr.

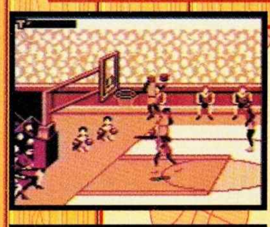


Además de esto cuentas con una opción que te permitirá practicar para poder adaptarte a la movilidad y la distribución de los botones.
También puedes planear jugadas con toda tranquilidad para derrotar a los demás equipos.



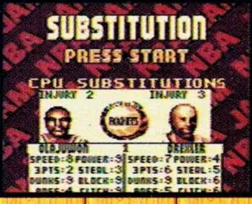


Ya que sabes como está la situación, es hora de que enfrentes a los demás equipos. Primero eligirás a uno de los 27 equipos, cada uno con 3 jugadores reales de la NBA de los cuales eligirás 2.





Ahora en la cancha tendrás que anotar el mayor número de puntos posibles, y como el otro equipo va a impedir que anotes, tendrás que hacer uso de los empujones y jugadas sucias, ya que aquí no existen las reglas. También podrás realizar retacadas y tiros de fantasía, entre ellos, tiros de fuego de los cuales sólo tendrás 4 mientras no te anoten. Al final de cada cuarto está el closet, perdón, podrás hacer sustituciones para que le des oportunidad a algún jugador de reponerse. Al final del partido aparecerá una tabla con los puntos que se hicieron en cada cuarto, para que así puedas ver en qué parte del juego hubo una baja en el rendimiento y puedas corregir tus fallas y llegues a ser uno de los mejores jugadores de NBA JAM del universo entero (puro choro).





Como puedes ver ésta es una fiel adaptación de la versión de SNES que cuenta con las mismas características que han hecho de la serie de juegos NBA JAM tan exitosa como las clavadas de fantasía, tiros de fuego, faltas y violaciones al reglamento.

Esta adaptación está muy buena y creemos que te va a gustar mucho. Desafortunadamente no podrás jugar con otro amigo o pariente, aunque ambos tengan 2 Game Boys y 2 cartuchos, y tendrás que anotar passwords ya que el juego no cuenta con batería como el de SNes.

100%

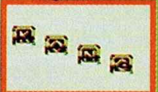
Si el país de Donkey Kong no te bastó, échale un ojo a Donkey Kong Land. Aquí encontrarás los datos necesarios para terminarlo con el 100%. Utiliza esto sólo como documento de consulta cuando te atores, ya que vale la pena jugarlo y disfrutarlo.



ITEMS



Cuando aparece un signo de admiración arriba de la escena es que ya encontraste todo lo de esa escena.



Si juntas las letras KONG tienes acceso a salvar tu juego al terminar la escena.



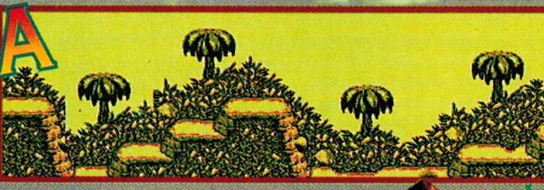
Las monedas Kong que acumulas en el camino son oportunidades de hacer vida extra en Extra Live Game.

1-1A



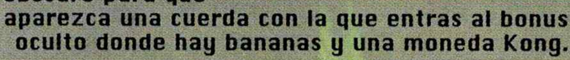
Necesitas caer de una gran altura sobre el punto obscuro para que aparezca una cuerda con la que entras al bonus oculto donde hay bananas y una moneda Kong.

1-1B



Poco después súbete a Rambi el rinoceronte y avanza hasta la pared que indica el mapa donde con ayuda de Rambi entras al bonus oculto donde hay bananas y globo que te de vida extra.

1-2



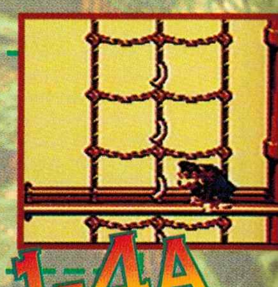
Después de tomar la letra "K" avanza y salta el hueco; ya del otro lado rueda y salta a la izquierda para alcanzar el barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y 2 globos que te dan vida extra.

1-3A



Avanza hasta pasar la tercera cuerda y desde el montículo más alto salta y cae sobre el punto obscuro en el suelo para que aparezca una cuerda que te lleva al bonus oculto donde hay bananas.

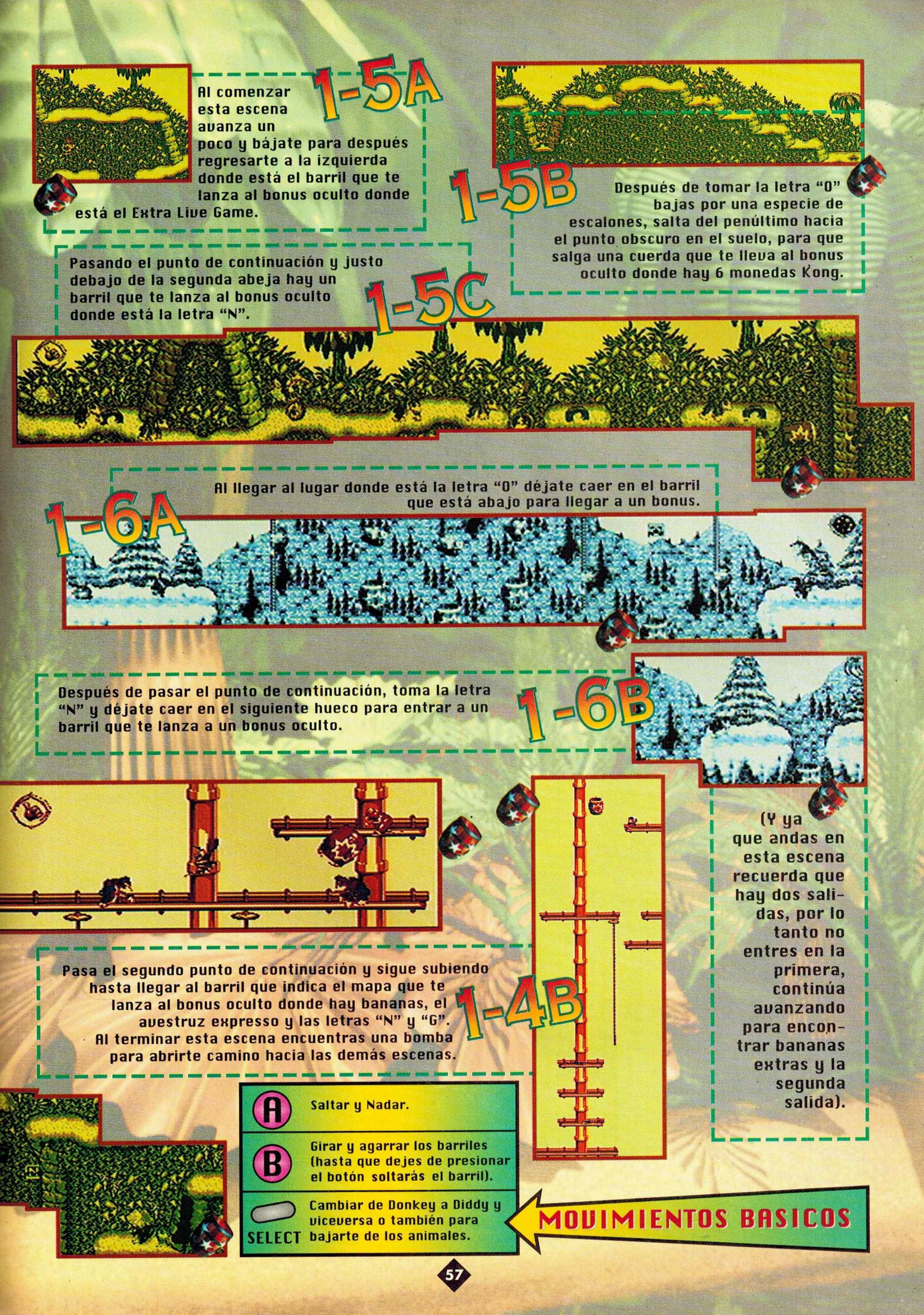
1-4A



Esta escena tiene 2 puntos de continuación. Al llegar al primero muévete a la derecha para encontrar un barril que te lanza al bonus oculto donde está la letra "O".

1-3B

Después del punto de continuación avanza hasta la tercera palmera; de ahí salta hacia abajo de la cuarta palmera donde se ven unas bananas para de ahí alcanzar el barril que te lanza hasta la entrada del bonus oculto donde está el Extra Live Game.



1-5A

Al comenzar esta escena avanza un poco y bájate para después regresarte a la izquierda donde está el barril que te lanza al bonus oculto donde está el Extra Live Game.

1-5B

Después de tomar la letra "O" bajas por una especie de escalones, salta del penúltimo hacia el punto obscuro en el suelo, para que salga una cuerda que te lleva al bonus oculto donde hay 6 monedas Kong.

1-5C

Pasando el punto de continuación y justo debajo de la segunda abeja hay un barril que te lanza al bonus oculto donde está la letra "N".

1-6A

Al llegar al lugar donde está la letra "O" déjate caer en el barril que está abajo para llegar a un bonus.

1-6B

Después de pasar el punto de continuación, toma la letra "N" y déjate caer en el siguiente hueco para entrar a un barril que te lanza a un bonus oculto.

1-4B

Pasa el segundo punto de continuación y sigue subiendo hasta llegar al barril que indica el mapa que te lanza al bonus oculto donde hay bananas, el avestruz expresso y las letras "N" y "G". Al terminar esta escena encuentras una bomba para abrirte camino hacia las demás escenas.

(Y ya que andas en esta escena recuerda que hay dos salidas, por lo tanto no entres en la primera, continúa avanzando para encontrar bananas extras y la segunda salida).

MOVIMIENTOS BASICOS

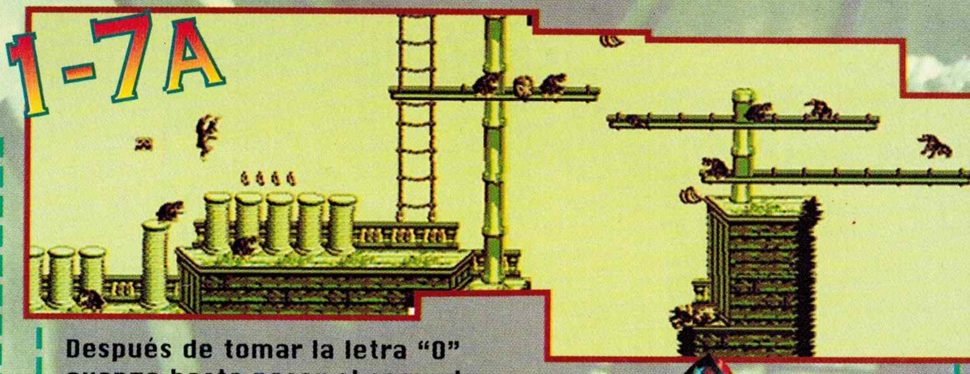
A	Saltar y Nadar.
B	Girar y agarrar los barriles (hasta que dejes de presionar el botón soltarás el barril).
SELECT	Cambiar de Donkey a Diddy y viceversa o también para bajarte de los animales.

1-7



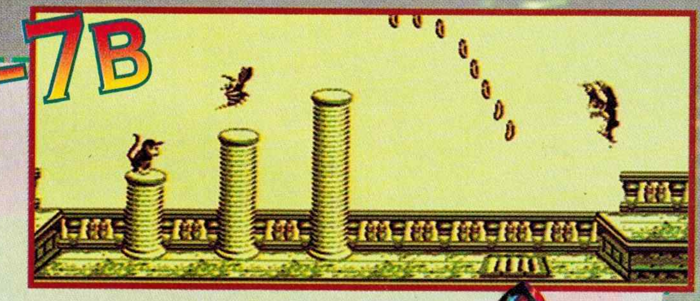
Esta escena tiene 3 puntos de continuación, y para llegar rápidamente al primero rebota sobre el cerdo con alas que sale al principio, para caer arriba de la columna y de ahí alcanzar el barril que es un atajo al primer punto de continuación (al llegar éste corre por la parte de abajo para encontrar un globo que te da una vida extra).

1-7A



Después de tomar la letra "O" avanza hasta pasar el segundo mástil y te regresas por la parte de abajo hasta llegar donde hay unas bananas. Ahí déjate caer para entrar al barril que te lleva al bonus oculto donde encuentras 2 monedas Kong y algunas bananas.

1-7B



Más adelante, después de pasar el segundo punto de continuación por donde hay tres columnas, tienes que caerle al cuadro que está en el suelo desde cierta altura para que aparezca una cuerda que te lleva al bonus oculto donde encuentras 2 monedas Kong.

Al comienzo de la escena hay un barril que te lanza hacia arriba; si al ser lanzado te mueves a la izquierda alcanzas un barril que te lanza al bonus oculto donde está el Extra Live Game.

1-8A

1-9A



Al comenzar la escena avanza hasta tomar la letra "K", justo ahí déjate caer pero mantén presionado el control a la derecha, así caes en un barril que te lleva al bonus oculto donde encuentras 4 monedas Kong.

1-8B



Pasando el punto de continuación avanza por la parte de abajo, ahí encontrarás un barril que te lanza al Extra Live Game.



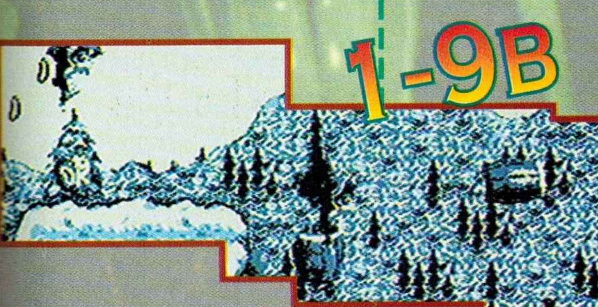
Easy Exit

Justo debajo del barril que está antes de la letra "K" hay una salida; es fácil llegar si tomas la letra "K" y ruedas hacia la izquierda.

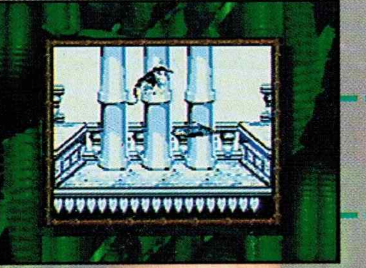
1-9B

Después de pasar el punto de continuación avanzas por unos barriles. Cuando estés en el cuarto y mientras estés lo más a la izquierda posible lánzate para que llegues a un barril que te lleva a un bonus oculto donde hay bananas y la letra "N".

1-9B







FLYING MANTARAY

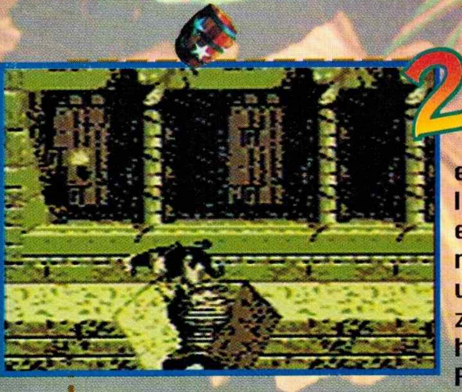
El jefe se mueve alrededor de la pantalla y tú tienes que caerle 7 veces para eliminarlo, pero toma en cuenta que cada vez que le caigas encima, él acelera su ataque.

2-1A

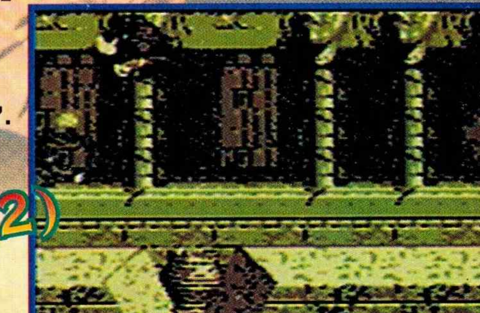


Pasando el punto de continuación y la letra "N" hay una parte con varios huecos, déjate caer en el cuarto para que caigas en un barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y Rambi el rinoceronte.

2-4A(1)



Después de tomar la letra "K" puedes tomar el barril de T.N.T. y eliminar el cesto de slipas para rebotar en la llanta y llegar al bonus oculto que está justo arriba o simplemente puedes rebotar en una serpiente para alcanzar el bonus oculto donde hay bananas y la letra "O". Por cierto al final de esta escena obtienes una bomba para abrirte camino a las demás escenas.



2-4A(2)

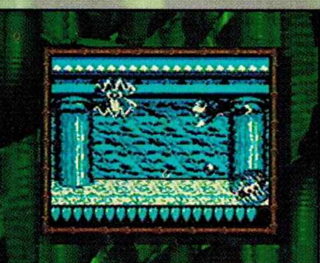
2-7A

Después de tomar la letra "N" rebota en el tornado que se ve en el mapa 4, muévete hacia la izquierda hasta donde están las bananas de arriba, así llegas al bonus oculto donde hay bananas y un globo que te da una vida extra.



KILLER CLAM

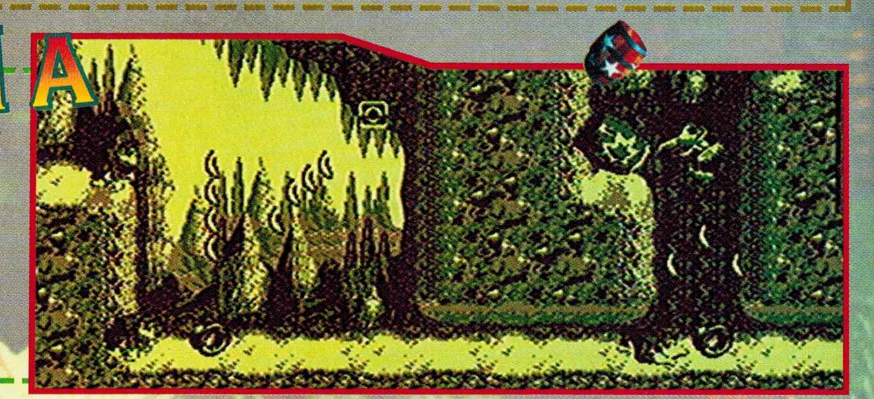




Aquí el jefe es la almeja que está al centro de la pantalla, la técnica es pegarte a la otra almeja que aparece en cualquier esquina y justo después que te dispare el jefe, te quitas para que el disparo rebote y le dé a él; es necesario repetir esto 7 veces más.

3-1A

Utiliza la llanta para tomar la letra "O" y después empújala hasta pasar el primer bloque agáchate y después rebota en la llanta para alcanzar el barril que te lleva al bonus oculto donde hay bananas y Rambi el rinoceronte.



3-1B

Al llegar donde está la letra "N" baja la llanta que está a la izquierda un escalón y después empújala hacia la derecha pasando las dos abejas hasta la columna de bananas, ya ahí rebota sobre la llanta para alcanzar el barril que te lanza al bonus oculto donde está la letra "G".

3-2A

Al llegar a esta parte, después de tomar la letra "K" salta de tal forma que tomes las bananas para caer en la parte obscura del suelo y aparezca una cuerda para que llegues al bonus oculto donde encuentras bananas, dos monedas Kong y el avestruz expresso. Con él puedes alcanzar la letra "O" que también está aquí.



Más adelante pasando el punto de continuación y después de tomar la letra "N" sube por la izquierda para llegar al barril que te lanza al bonus oculto donde encuentras la letra "G".



Pasando el punto de continuación después de la letra "N" hay una rueda con picos que sube y baja rápidamente; mientras sube, déjate caer por el hueco que está debajo, ahí hay un barril de metal con el que puedes abrir el bonus oculto donde está el Extra Live Game.

Después del primer barril DK y al llegar donde están dos ruedas con picos girando, déjate caer en medio de ellas para caer en un barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas.

¿K?

Al entrar a esta escena, de inmediato muévete a la izquierda y salta para alcanzar un barril que te eleva a donde está la letra "K". Por cierto, más adelante aparece un globo que te da una vida extra.

Poco después del punto de continuación avanzas en una plataforma; al llegar donde están dos cerdos con alas, rebota en ellos, haz llegar al barril que te lanza al bonus donde hay bananas y una moneda Kong.

Después de tomar la letra "K" súbete a la plataforma y cuando vas subiendo rueda y salta a la derecha o déjate caer cuando pasas sobre él para entrar al barril que te lanza al bonus oculto donde está la letra "O".

3-5

Esta escena tiene 3 puntos de continuación, después del segundo punto avanzas en una plataforma al llegar donde está el cerdo con alas baja y a la derecha está el barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y 2 monedas Kong.



3-6A



Poco antes de donde está la letra "O" hay un lugar obscuro en el suelo al cual tienes que caerle desde lo alto de la izqierda o rebotar alto desde la llanta para que aparezca una cuerda que te lleva al bonus oculto donde hay bananas, el avestruz expresso y una moneda Kong.

3-6B

Después del punto de continuación y después de tomar la letra "N" hay un cerdo con alas en el que tienes que rebotar para alcanzar el barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y la letra "G" (ya que andas por aquí recuerda que a la derecha de la salida hay más bananas).



3-7A

Pasando el lugar donde está la letra "K" hay una pequeña nube con 2 bananas, justo abajo y un poco a la izquierda está el barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y 3 monedas Kong.

3-7B

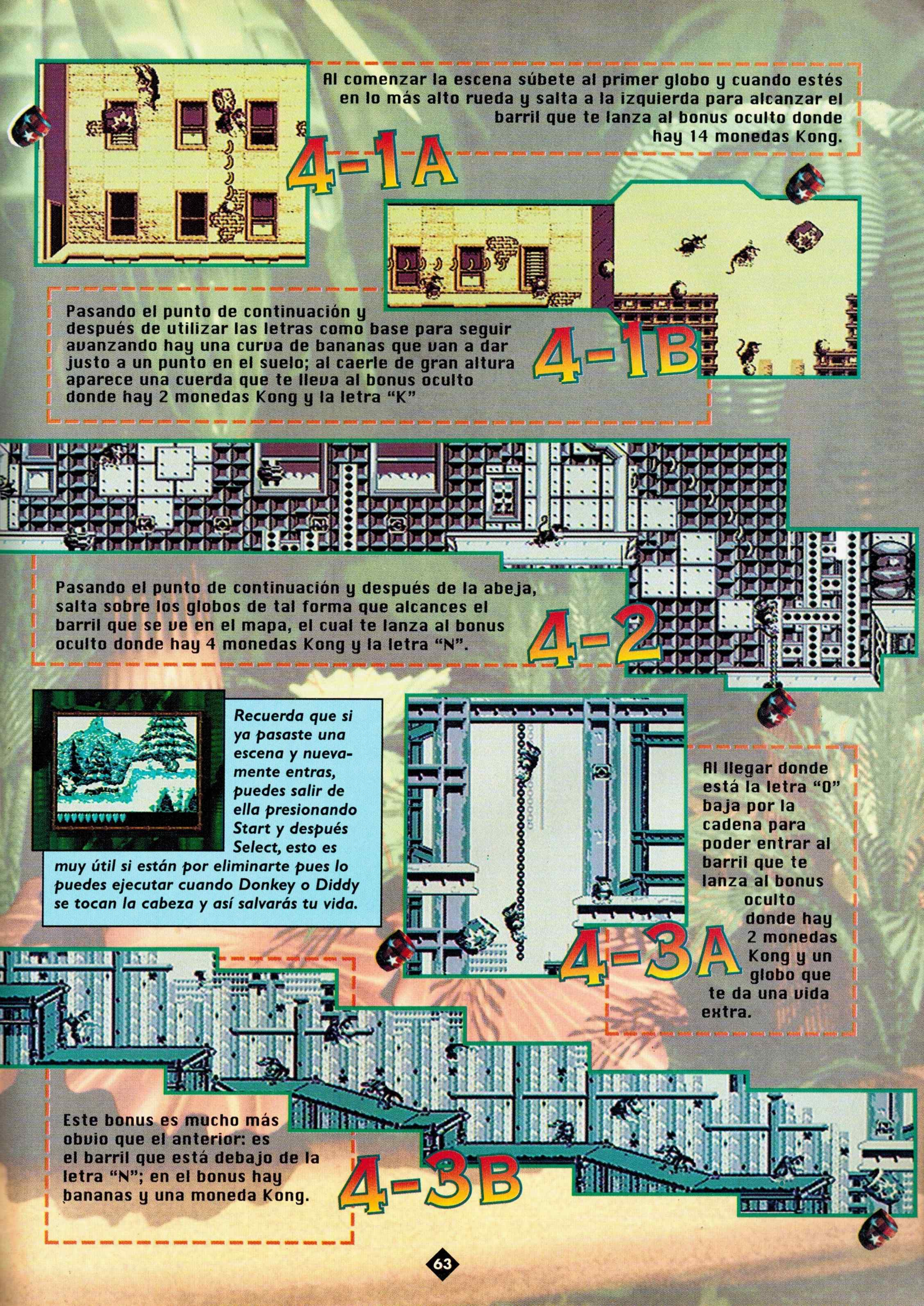
Pasando el punto de continuación hay dos pequeñas nubes muy juntas, colócate en la nube de la izquierda y espera a que desaparezca para caer en el barril que te lanza al bonus oculto donde está el Extra Live Game.

HARD HAT THE MOLE

Aquí el jefe puede salir de cualquiera de los 3 hoyos en el suelo; en cuanto salga, espera a que te lance el casco para saltar hacia él y caerle en la cabeza. Esto lo repites 7 veces más para eliminarlo.







4-1A

Al comenzar la escena súbete al primer globo y cuando estés en lo más alto rueda y salta a la izquierda para alcanzar el barril que te lanza al bonus oculto donde hay 14 monedas Kong.

4-1B

Pasando el punto de continuación y después de utilizar las letras como base para seguir avanzando hay una curva de bananas que van a dar justo a un punto en el suelo; al caerle de gran altura aparece una cuerda que te lleva al bonus oculto donde hay 2 monedas Kong y la letra "K"

4-2

Pasando el punto de continuación y después de la abeja, salta sobre los globos de tal forma que alcances el barril que se ve en el mapa, el cual te lanza al bonus oculto donde hay 4 monedas Kong y la letra "N".

Recuerda que si ya pasaste una escena y nuevamente entras, puedes salir de ella presionando Start y después Select, esto es muy útil si están por eliminarte pues lo puedes ejecutar cuando Donkey o Diddy se tocan la cabeza y así salvarás tu vida.

4-3A

Al llegar donde está la letra "O" baja por la cadena para poder entrar al barril que te lanza al bonus oculto donde hay 2 monedas Kong y un globo que te da una vida extra.

4-3B

Este bonus es mucho más obvio que el anterior: es el barril que está debajo de la letra "N"; en el bonus hay bananas y una moneda Kong.

4-4A

Avanza y pasando el pequeño buitre hay una curva de bananas que te guían hasta un punto obscuro en el suelo de donde sale una cuerda que te lleva al bonus donde está el Extra Live Game.

4-4B

Después de pasar el punto de continuación hay un cerdo con alas en el que rebotas para caer en un barril que te lanza hasta una plataforma; ya ahí rueda y salta hacia la izquierda para alcanzar el barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y la letra "G".

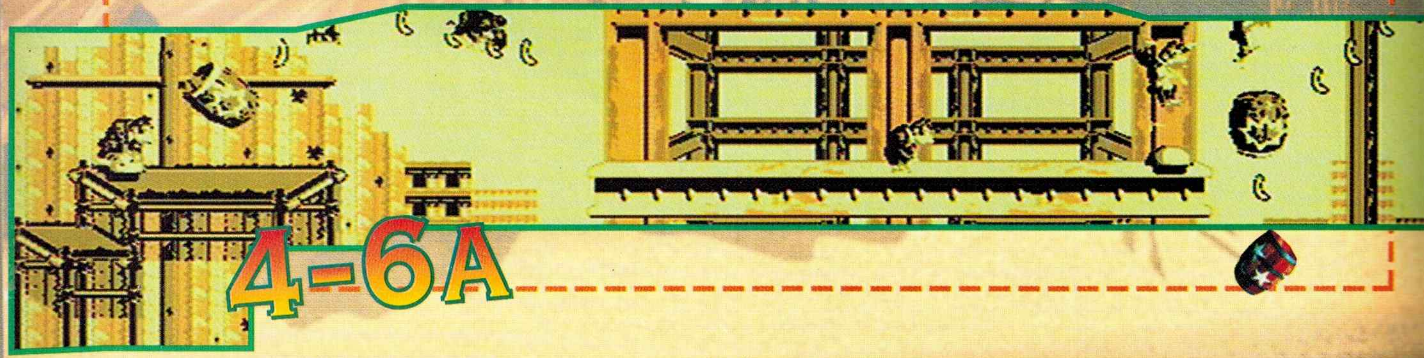


4-5

Después del punto de continuación y pasando el Krusha, hay una sección de cuerdas con abejas. Avanza por la parte de arriba para alcanzar el barril que te lanza al bonus oculto donde está la letra "N".



Avanza hasta el cuarto barril y haz que apunte hacia abajo presionando cinco veces el remache que está a un lado para después entrar al barril y ser lanzado al bonus oculto donde está la letra "O".



4-6A



4-6B

Después de pasar el punto de continuación, avanza con ayuda del primer barril para caer en una plataforma, ya ahí rueda y salta a la izquierda para alcanzar el barril que lanza al bonus oculto donde hay 2 monedas Kong y la letra "N".



4-7A

Este nivel tiene 2 puntos de continuación; pasando el primer punto y después de tomar la letra "O" salta a manera de caer en la llanta que está a la izquierda y así llegar al barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y 4 globos de vida extra.

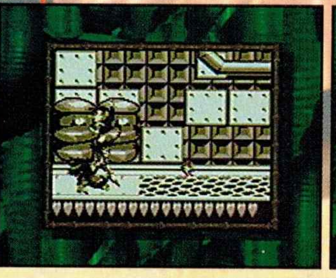


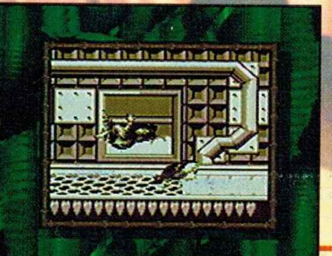
4-7B

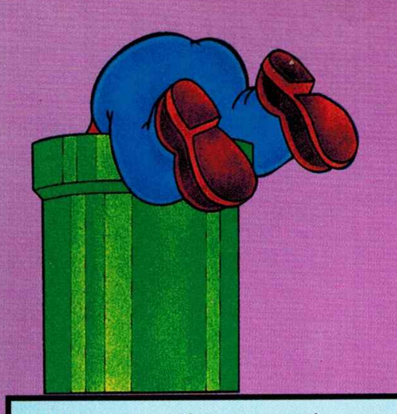
Después de pasar el segundo punto de continuación avanza hasta eliminar al Krusha, entonces toma el barril de T.N.T., regrésate a la derecha y estrella el barril con el tambo con fuego, así puedes bajar por donde está el tambo y regresar hacia la derecha hasta el barril que te lanza al bonus oculto donde hay 3 globos de vida extra.

KING K. ROOL

Colócate frente a él y justo cuando te lance la corona sáltale a la cabeza y al rebotar trata de caer lejos; entonces él corre hacia el otro lado de la pantalla, esquívalo de un salto y repite la jugada, después de que le caes 6 veces cambia su técnica de ataque, así que sólo quédate quieto frente a él para que te salte, síguelo y repite la jugada; después de que te salta 6 veces cambia su técnica por la primera pero más rápido, así que tú ya sabes qué hacer. Con 7 veces más que le caigas lo eliminas.







¿Qué hay dentro de...

Acclaim TECHNOLOGIES

Ahora con el próximo lanzamiento de los nuevos equipos de Nintendo de 32 y 64 Bit una duda nos atormenta: ¿En qué forma cambiarán los juegos y cómo se preparan las compañías para el cambio?; Bueno, algo que sí es seguro es que los juegos no serán iguales y aunque tenemos algunos muy vagos ejemplos en los juegos Killer Instinct y Donkey Kong Country para SNES y GB por parte de Nintendo, hay otra compañía que ya en este momento se está preparando para integrarse a la "nueva corriente" en videojuegos caseros y ésta es la misma que fue primer licenciatario de Nintendo para el NES y SNES: Acclaim y su subsidiara Acclaim Technologies.

Al igual que Nintendo Acclaim ya ha empezado a utilizar su tecnología en juegos de SNES y GB para que los videojugadores empiecen a ver que resultados se podrán obtener en los juegos del Virtual Boy y el Nintendo Ultra 64.

Veamos el proceso de captura de movimiento del juego de Frank Thomas, aquí para empezar tenemos a Frank a quien un especialista de Iguana Ent. le coloca los sensores con los que se capturarán toda clase de movimientos.



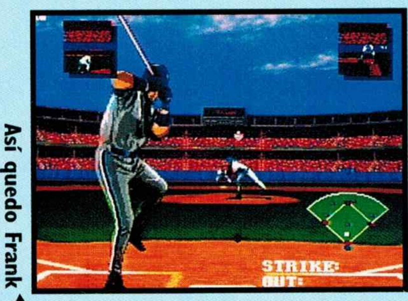
Básicamente se podría decir que gracias a la tecnología empleada por Acclaim se podrá capturar mas fácilmente y con una mayor fidelidad los movimientos humanos; Para este fin Acclaim Technologies cuenta con un estudio con base en Glen Cove, Nueva York y en donde además de satisfacer las demandas de la compañía también da servicios a otras empresas del medio como Alias, Softimage o Wavefront quienes han encontrado el sistema de captura de "Esqueleto" bastante conveniente.



Batman Forever también emplea la tecnología de captura de movimiento pero en este juego no se aprecia tanto como en el de Foreman o el de Frank Thomas.

Bueno, ya hemos hablado de el estudio y de sus bondades pero ahora seguramente querrás saber exactamente lo que se hace en él y cómo se aplicará esto a la nueva ola de juegos que esperamos impacientemente ver.

Básicamente lo que se hace en estos estudios es darle un valor



Así quedo Frank Thomas Big Hurt Baseball.

tridimensional a las cosas o personas que son el mejor ejemplo que se puede encontrar hasta el momento; este proceso es mejor conocido como Motion Capture Technology que significa algo así como "Tecnología de captura de movimiento".

Para lograr esto Acclaim tiene en su estudio una gran cantidad de equipo desarrollado específicamente para este fin como cámaras de video especiales , sensores para cuerpo y la infalible pantalla Azul. Esta tecnología ha sido empleada en particular en la gran mayoría de los juegos que veremos en el futuro para SNES y GB los cuales fueron comentados

Cuando el personaje hace sus movimientos son capturados en video y después en computadora, con esta base se crea el esqueleto de "red".





Una vez que se tiene el esqueleto a este se le puede agregar lo que la gente de Acclaim le llama "la piel", es decir que se le agrega una textura, después de esto también se puede manipular de cualquier forma dándole diferentes movimientos que se pueden ver desde cualquier punto.

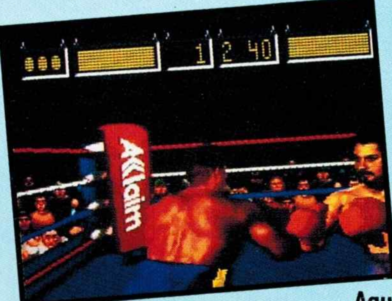
en nuestro pasado reporte del E3 y dos de estos juegos en los que se pueden observar con mayor exactitud son *Foreman:For Real y Frank Thomas Big Hurt Baseball*. En ambos juegos se contó con la presencia de las personas que patrocinan el juego quienes ahora ya no solo darán sus nombres, también sus movimientos claves, por ejemplo: Para capturar los movimientos de una persona se le ponen alrededor de 50-60 sensores en partes claves del cuerpo para crear el "esqueleto virtual" de esa persona y que tendrá sus características físicas reales al igual que sus movimientos, así que si hay personas que tengan una pierna mas grande que otra y que al caminar cojean, todas estas características se guardarán en la información obtenida. En ambos juegos veremos golpes personalizados de Foreman o el movimiento que hace Frank Thomas para arrojar el bat cuando golpea la bola. Al igual que en otros sistemas los esqueletos que se obtienen no tienen que ser tan "rígidos" pues también se pueden modificar así que si se necesita algo especial como que a alguien le crezcan un par de brazos "a la Goro", se podrá lograr fácilmente.

Uno de los procesos finales que le agregan realismo a este método es usar la apariencia física real de la persona para ponérsela al "esqueleto".

Pero la cosa no acaba aquí: ya que se tiene el esqueleto de la persona se procede a aplicarle una "piel", aquí la gente de los estudios tiene diferentes opciones que van desde aplicar texturas convencionales o un proceso bastante interesante que es la digitalizacion de la persona y sus rasgos físicos (como color de piel o forma de la cara) para después ponérselos a los esqueletos así que con este par de procesos se podrá tener una copia de uno mismo guardado dentro de una computadora.

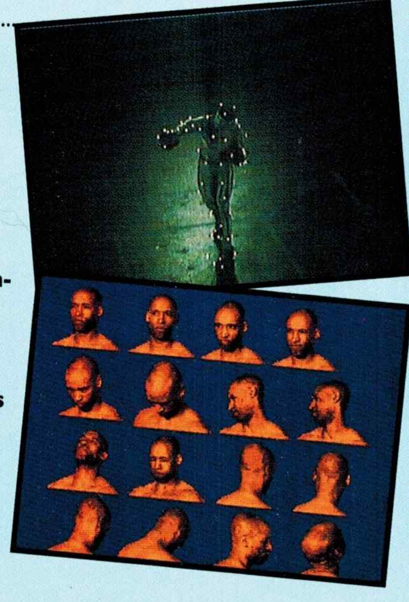
Ya por ultimo pero no menos importante tenemos la creación de fondos en los que serán puestos los humanos virtuales, ésta es quizá la parte mas sencilla de todo el proceso con lo que se le dan los toques finales a un proyecto.

¿Que te parece? con esto esperamos te puedas dar una idea de cómo serán programados los juegos del futuro siempre en búsqueda de un mayor realismo tal como debe ser.

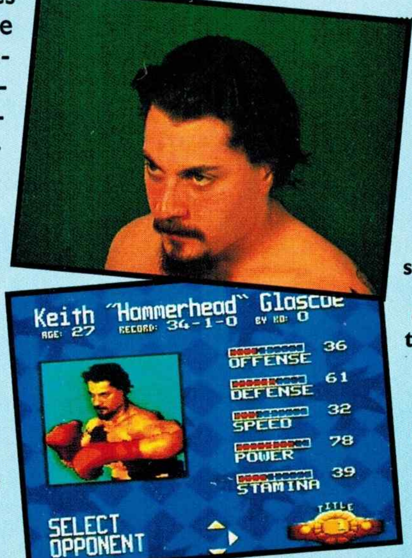


Aquí tenemos una muestra de lo que sería el resultado de todo este esfuerzo, personajes de videojuego que en realidad existen en la vida real.





El caso del juego de Foreman es el mismo: Un actor graba todos los movimientos que usaran dentro del juego y después se crean los esqueletos y se les pone la piel.



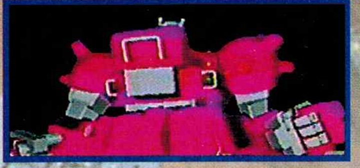
Dentro de este juego encontraremos que los rivales son personas que en realidad existen y que posaron para ser capturados dentro del juego.

ARCADIAS

CYBERBOTS

Este mes veremos un nuevo título de Capcom para las arcadias llamado Cyberbots el cual como (ya te debes estar imaginando) es un título de peleas, pero con varias innovaciones para los que buscan algo nuevo de este género. Para empezar verás que Capcom ha decidido entrar a la moda de los gráficos generados por SG en el demo del juego y en algunos títulos, pero esto es puramente estético.







En este juego cuentas con 6 diferentes personajes, pero ellos realmente sólo sirven para conocer su historia porque la parte importante del juego son los robots (que serían como los peleadores de cualquier juego) en ellos tienes que buscar cual es el que mejor te acomoda tomando en cuenta que están divididos en 4 tipos: Los Blodia (equilibrados), Los Repto (rápidos), los Guldin (fuertes) y los Fordy (de bastante alcance) así que como verás los importantes en este juego son los robots y el piloto solo sirve para que la historia cambie y no te aburras, así que aquí escogerás al que mejor te caiga.

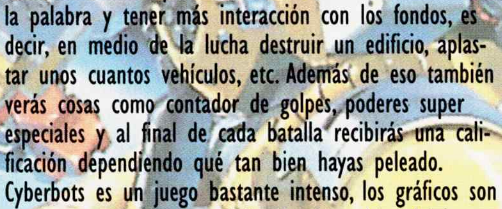




Como todo juego de peleas la acción se desarrolla en un plano: cada robot tiene movimientos especiales y pierde el que se descuida y es dañado, pero además de estas casi institucionales reglas hay otras funciones relativamente nuevas como poder huir o acercarte rápidamente a un rival, tener peleas aéreas en toda la extensión de la palabra y tener más interacción con los fondos, es decir, en medio de la lucha destruir un edificio, aplastar unos cuantos vehículos, etc. Además de eso también verás cosas como contador de golpes, poderes super especiales y al final de cada batalla recibirás una calificación dependiendo qué tan bien hayas peleado.







Cyberbots es un juego bastante intenso, los gráficos son excelentes así como la música. La naturaleza del juego permite que se vean golpes, movimientos y poderes bastante impresionantes, por cierto la movilidad de este juego es muy parecida a la de X-Men, lo que quiere decir que con ciertos ataques podrás golpear a enemigos que vayan volando después de haber recibido un golpe o mejor aún: a los que están tirados. Ya por último y como información adicional te diremos que este título tiene más de 300 megas de memoria.

JIN SAOTOME

21 años de edad

Un joven piloto de los Valiant Armor con un verdadero coraje en el corazón. Su padre, quien fue un distinguido piloto de Valiant Armor murió hace un año. Perturbado por las dudas concernientes a la muerte de su padre, Jin en su camino al campo de batalla busca la verdad.

BAO AND MAO



14 y 11 años de edad

Estos niños viven en un país pequeño. Bao es un chico aventurero lleno de curiosidad, siempre cuidando a su hermana Mao. Sus vidas sorpresivamente empiezan a ser objeto de un caprichoso destino, cuando ellos subieron a una nave vacía de Valiant Armor con la cual se encontraron.



26 años de edad
Es comandante de la Federación de Fuerzas del Primer Escuadrón de Vuelo de Valiant Armor.





MARY MIYABI

Mary también es una mujer muy conocida por su extraordinaria habilidad como piloto de Valiant Armor. Ahora su misión es capturar a un prisionero que escapó.

64 años de edad
Ex-capitán de uno de los grupos de pelea de la Federación de Fuerzas de Valiant Armor, Murdock es guerrero profesional con basta experiencia en batallas. Hace un año dejó la milicia cuando todos sus hombres murieron trágicamente en un accidente de entrenamiento. Ahora Murdock ha empezado a enredarse en una gran conspiración siendo fomentada por el establecimiento militar.

GAWAINE MURDOCH



SANTANA LAWRENCE

29 años de edad
Un pensador solitario quien pasa la vida haraganeando y vendiendo repuestos para las naves de Valiant Armor. El es un optimista nato que disfruta vivir de la mano a la boca. Santana está en camino a la Federación de Colonias para poner en sus manos partes de las Valiant Armor de los militares.









17 años de edad
Fue capturada por la Federación de Fuerzas, y mantenida aislada en un "Laboratorio", ella es el sujeto de un super secreto de experimentos militares. Un día decidió escapar del laboratorio y huyó sin saber a dónde ir.

ARIETA

INFORMACION
SUPERNESESARIA



Sí, desafortunadamente el NU 64 retrasó su salida hasta Abril del año que entra pero la gente de Nintendo en conjunto con su flamante equipo de diseño de juegos (Rare, claro está) nos ha preparado algo con lo que seguramente nos mantendrá ocupados por bastante tiempo y que de paso nos demuestra lo que hemos repetido hasta el cansancio: El SNES todavía tiene mucho que ofrecer a sus propietarios, y vaya forma de corroborarlo con el juego del año para Arcadias: sí estamos hablando de Killer Instinct.

Hay muchas cosas de qué hablar de este juego y eso es porque la calidad de la traslación de arcadia a SNES marca nuevos estándares en este sistema. Para empezar te vamos a decir que todos los peleadores están en la versión casera y lo mejor de todo es que también están todos los movimientos especiales de la versión arcade (Y si tú has seguido de cerca todo lo que hemos hablado de este juego sabes que no son pocos) También están todos los combos que hacen que este juego sea espectacular.



A diferencia de los juegos normales de pelea Killer Instinct tiene un tema futurista pues aquí no te vas a encontrar a los peleadores normales de estos juegos, ¿o qué opinas de un esqueleto con escudo y espada, un hombre lobo y un reptil de gran tamaño?

La trama del juego gira en torno a una compañía de nombre Ultratech, ellos han organizado algunos torneos en el pasado pero algo que ha caracterizado a estos torneos es la extraña desaparición de muchos de los participantes por lo que este año este torneo será vigilado más de cerca por gente que busca saber qué hay detrás de las extrañas desapariciones.

Se podría decir que los peleadores que entran esta vez al torneo están divididos en dos grupos: Los que pelean en contra de Ultratech y los que lo hacen a favor (Aunque no todos los de este último grupo lo hacen por convicción propia como más adelante veremos). Dentro de los del primer grupo tenemos a Jago, el es un monje guerrero del Tíbet quien pelea para eliminar el mal del mundo y así poder lograr su meta de obtener los

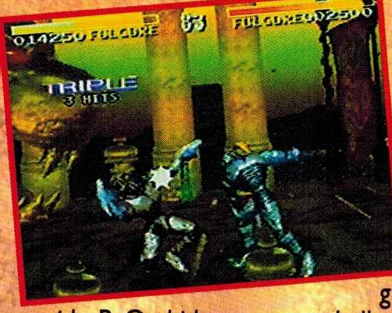










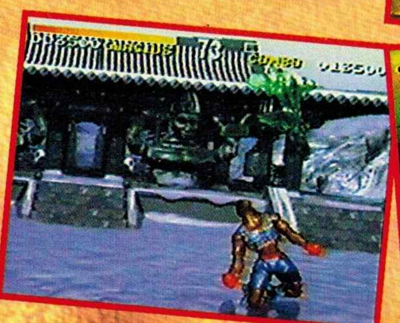


poderes del espíritu del tigre; TJ Combo, más que por destruir a Ultratech, ha entrado al torneo para ganar el dinero que se le ha prometido al vencedor pues él es una persona que gusta de la buena vida; B. Orchid es una muy bella mujer (también es agente secreto pero no lo propagues) que ha sido enviada para infiltrarse en Ultratech y averiguar la desaparición de los antiguos concursantes y ya por último tenemos a Chief Thunder, un nativo americano que ha entrado al torneo con el único objetivo de descubrir que es lo que hay tras la desaparición de su hermano en el torneo del año pasado en Ultratech. Los "chicos malos" del torneo son éstos: Glacius, un alíen de un planeta distante que tuvo la desgracia de chocar su nave en la tierra, fue capturado por Ultratech y obligado a participar en el torneo si quiere su libertad; de igual manera Sabrewulf ha sido obligado a participar en el torneo pues el sufre de una enfermedad llamada licantropia y Ultratech le ha prometido una cura si sale vencedor; El otro de los "Tres alegres (y obligados a pelear) compadres" es Cinder quien antes de tener la forma que ahora tiene era un convicto en el que Ultratech experimentó un arma química, por lo cual su cuerpo sufrió una mutación y lo convirtió en una flama viviente, para tratar de enmendar su error Ultratech le ha prometido la libertad si es capaz de vencer a Glacius en el torneo; Spinal es un esqueleto de un guerrero antiguo que ha sido vuelto a la vida gracias a la avanzada tecnología de Ultratech, debido a que él no tiene memoria de su vida pasada ha entrado al torneo bajo las órdenes de los directivos de esta corporación sin un motivo en especial; Fulgore es el nombre de un avanzado modelo de robot guerrero construido por Ultratech, su participación en el torneo es para probar sus habilidades y checar desventajas antes de que la producción en serie se comience a dar y ya por último tenemos a Riptor, este bizarro ser es la combinación de genes humanos y de reptil buscando un ente capaz de mezclar la inteligencia humana con la ferocidad del reptil.



Tú, como en cada uno de estos juegos, escogerás a uno de los peleadores arriba mencionados y deberás avanzar derrotando a quien se te enfrente para al final luchar contra el temible Eyedol, un ser de quien poco se sabe. Además de los combos que le podrán dar desde 3 hasta 40 (O más) golpes a tu adversario tenemos otra de las características de Arcade que llegó hasta el SNES, ¡Claro!: Estamos hablando de la posibilidad de









rematar a tus enemigos una vez que los hayas derrotado y cada peleador tiene al menos dos de estos remates además de un movimiento especial para "Humillar" a tu oponente cuando lo hayas derrotado muy feo. Otras de las características propias de este juego es que las peleas son en un round y cada jugador tiene dos líneas de energía, así que si alguien es bueno podrá llegar a prescindir de una de ellas; otra cosa es que si no te apuras a rematar a tu rival y él mueve rápidamente el control y presiona los botones del control obtendrá una pequeña línea de energía para buscar venganza, cuando estás en este modo tus golpes quitan más energía.

Definitivamente esta es una excelente conversión de la versión Arcade, tanto que cuando la conozcas y la juegues te sorprenderás de que haya podido ser programada con 32 Megas de memoria, aunque si recordamos lo que comentamos en el número pasado (Killer Instinct aunque cabe en un cartucho de 32 Megas en realidad está programado con más, esto gracias a las nuevas técnicas de compresión de memoria..) es entendible por qué quedó tan bien y esto además lo hace el cartucho "Más grande en memoria" para el SNES".

Además de todas estas noticias aún hay otra cosa: Si eres uno de los afortunados mortales que ponga las manos en una de las primeras copias obtendrás totalmente gratis un CD llamado Killer Cuts, este CD tiene la música del juego pero en versiones "Arrange" que están sensacionales,(Casi lo olvidamos decir : la música de la versión de SNES también es estupenda).

Bueno, esperamos que este pequeño avance haya resuelto muchas de tus dudas, aunque como siempre suele suceder en estos casos lo más recomendable es que tú mismo lo cheques para comprobar lo que aquí te decimos. ¡Ah! y vas a tener que estudiar los tips que dimos en números anteriores y que tú creías que si no ibas a las Arcadias no ibas a utilizar. ◆





Este es el CD "Killer Cuts" que contiene la música del juego. Nosotros ya lo oímos y está muy prendido.





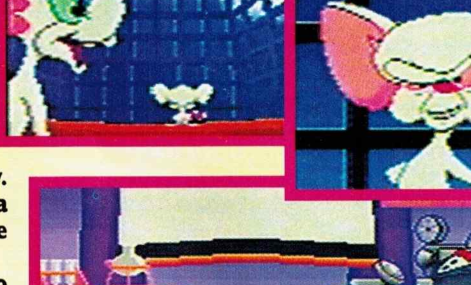
FINALES

ANIMANIACS

HISTORIA

PINKY: ¡Oye Cerebro! ¿qué vamos a hacer esta noche?
CEREBRO: Lo mismo que hacemos todas las noches, Pinky. ¡Tratar de conquistar al mundo!

PINKY: ¿Cuál es el plan Cerebro?
CEREBRO: Primero, vamos a robar el libreto de la nueva película de los estudios de la Warner.
PINKY: ¿Y después...?
CEREBRO: Paciencia, Pinky. Entonces, produciremos la película y haremos tanto dinero que ¡podremos conquistar al mundo!
PINKY:: Wow, es una buena idea Cerebro. Pero no sé cómo hacer películas.





YAKKO: Miren chicos, encontré algo.
DOT: ¿Qué es?
WAKKO: ¿Creen que podamos comerlo?
YAKKO: Es un mensaje de la CEO.
PLOTZ: Hola Yakko, Wakko y Dot. Tengo un favor que pedirles.
Los necesito para que encuentren cada escena de nuestra nueva película que fue robada por Pinky y Cerebro.



DOT: Debieron ser muy tontos para tomar algo como eso.
WAKKO: Encontraré todas las escenas si me da algo de comer.
YAKKO: ¡Regresaremos el libreto entero y nos convertiremos en leyendas en nuestra época!
PLOTZ: Hay 24 escenas en el libreto. Asegúrense de traer todas ellas de regreso. Buena suerte. Dependemos de ustedes... Este mensaje se autodestruirá en un segundo. A8
WAKKO: Allí va mi almuerzo.



FINAL

RECUPERANDO DE 0 A 11 LIBRETOS

PLOTZ: ¡No! ¡Hay muchas escenas perdidas todavía!





¿Qué han estado haciendo?
HNOS. WARNER:.........
PLOTZ: ....
H.W.: .....

PLOTZ: No me miren así.
H.W.: ....





FINAL
RECUPERANDO DE 12 A 23 LIBRETOS



PLOTZ: Veo que han hecho un mejor esfuerzo, pero el libreto no está completo todavía ¡Tendrán que esforzarse más!



H.W.: .....



PLOTZ: ¿Seguirán intentándolo?



CEREBRO: Apaga eso, Pinky. Estoy tratando de concentrarme en un mejor plan para mañana en la noche.



PINKY: ¿Por qué Cerebro? ¿Qué vamos a hacer mañana en la noche?



CEREBRO: Pinky, eres una amenaza a mi tolerancia.





FINAL
RECUPERANDO TODOS LOS LIBRETOS



PLOTZ: Gracias a ustedes 3 podremos terminar la película



YAKKO: Le dije que podría confiar en nosotros.



WAKKO: ¡Yo hice la mitad del trabajo!
DOT: ¡Y yo soy linda!
PLOTZ: La premier de la película está por empezar. Vamos a echar un vistazo.



PLOTZ: ¿Qué... qué es esto? La película no trae nada más que a ustedes 3.



YAKKO: ¡Adivinó! Nosotros tenemos la mejor serie de T.V., videojuegos, y ahora... ¡nuestra película!







Si tú tienes algún secreto escribenos a
Pestalozzi #838 Col. Del Valle
C.P. 03100 México, D.F.



Uniracers

Elige al uniciclo que quieras, escoge cualquier circuito y pista y cuando llegues a la pantalla para comenzar la carrera, regresa 2 pantallas para llegar a donde eliges circuito.



Entonces verás cosas muy curiosas dependiendo si ya has acabado o no el juego.

BUGS

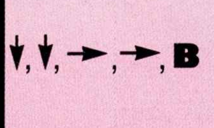


Elige a Johnny Cage y colócate en una de las orillas de manera que tu brazo desaparezca cuando realices tus poderes. Ahora haz un poder hacia arriba (↑↻+Y) e inmediatamente uno hacia abajo (↻↑+ B). Repite esto hasta que los poderes salgan invisibles y no dañen a tu contrincante.

Realiza esto en el round decisivo y gánale a tu oponente sin usar ningún poder. Si todo salió bien, ejecuta cualquier fatality y cosas muy raras sucederán.



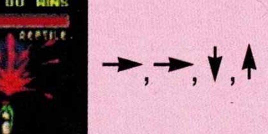








↓ +B+A+R



Ahora viene lo bueno.





Elige a Shang Tsung y en el round decisivo haz exactamente lo mismo que arriba, después de haberte transformado en J. Cage, pero cuando desaparezcan los poderes fíjate bien de que no salgan, es decir, sigue haciendo los poderes un par de veces más. En caso de que vuelvan a salir repite la misma jugada de arriba hasta que ya no salgan. Ahora gánales a tu oponente sin usar poderes y al salir FINISH HIM ejecuta cualquier fatality que quieras.

José Gerardo Aguilar y SAMK II





Sorpresa!









Counter es la nueva opción que tienes para contrarrestar inmediatamente despues de bloquear un ataque; esto hace que los enfrentamientos sean más fluidos.

COUNTER

Si eres un video jugador fan de STREET FIGHTER (y si no lo eres), de todos modos checa el pequeño avance y algunas caracteristicas nuevas del juego que se convertirá en el hit de las arcadias. Y para evitar confusiones te diremos que el nombre definitivo de este juego es **Street Fighter Zero**.

KEN

Siguen separando los estilos de pelea de Ken con respecto a Ryu. En las fotos vemos como Ken esquiva una fire ball de Ryu ejecutando una Hurricane Kick y se lo cuentan como REVERSAL

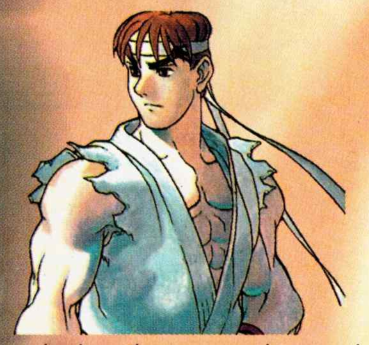




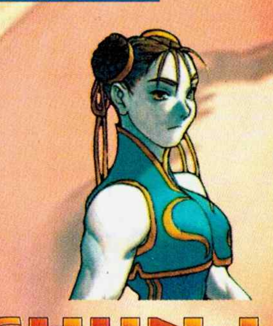
Ahora tendrás que acostumbrarte al bloqueo de ataques en el aire.

Ahora Ryu puede conectar varios golpes con su Hurricane Kick, muy al estilo de Ken





RYU



CHUN LI

Ella mantiene su estilo pero no por eso le iban a faltar sus movimientos nuevos,por cierto en sus movimientos algunos se marcan con giros de control y otros manteniendo presionado el control



Abajo hay una línea de poder que vas acumulando cada vez que ejecutas algún movimiento; esta línea se divide en tres niveles cada uno y dependiendo de esto los super combos que ejecutes serán más poderosos.

















NIVEL 3







ROSE

Sin duda el personaje más raro es Rose empezando por su vestimenta que no es lo más idóneo para pelear.

SAGAT

El sentimiento de venganza impulsa a perfeccionar sus movimientos para acabar con Ryu en la primera oportunidad que se le presente.

M.BISON

Al parecer no puedes controlar a M.Bison pero al enfrentarte con él verás sus nuevos trucos como la teletransportación

ADON

Si te agradan los personajes odiosos y con valores raros Adon es una muy buena opción para ti

Se les ha dado nuevo valor a los personajes muy parecido al juego X-Men, pues ahora podrás golpear a tu rival aún después de "barrerlo" lo que es una de las bases para lograr combos espectaculares.

CHARLIE

¿Qué tal el estilo de Charlie de lanzar el sonic boom a una sola mano o la flash kick al revés?

SODOM

Este peleador tiene poderes que se marcan tipo Zangief pero sin duda es mas ágil

BIRDIE

Al ganarle a tu oponente con un super combo aparece en el fondo un destello como en Super Street Fighter II Turbo pero ahora hay varios tipos de pantallas.

GUY

Los movimientos de Guy son muy lucidos pero además su técnica de pelea es bastante rápida.



OYE ESTO
N$298.00
N$248.00
N$248.00
N$298.00
N$248.00
N$248.00
N$298.00
N$298.00
N$298.00
N$248.00
N$248.00
N$248.00
N$248.00
TEPEYAC
Plaza Tepeyac
Calz. de Guadalupe #431
Local 67 Col. Guadalupe Tepeyac
México, D.F. Tel: 759-0111
INSURGENTES
Insurgentes Sur #686
Col. Del Valle
México, D.F. C.P. 03100
Tel: 687-7359



N$1,348.00
SUPER NES CONTROL SET
SUPER SCOPE
SUPER NINTENDO
uno de estos 2 cartuchos
BATTLECLASH
YOSHI'S SAFARI
SUPER NES SUPER SCOPE 6
Includes 6 great games!
N$298.00
N$298.00
LETHAL ENFORCERS
KONAMI
Not appropriate for minors. Recommended for Mature Audiences.
GAME BOY PLAY IT LOUD!
INCLUDES PLAY IT LOUD CASE AND 4 AA BATTERIES
N$598.00
uno de estos 4 cartuchos
KID ICARUS OF MYTHS AND MONSTERS
TOP RANK TENNIS
PRO TENNIS ACTION FOR 1 TO 4 PLAYERS!
QIX
F1 RACE
IT'S A HIGH-SPEED RACE FOR UP TO FOUR PLAYERS!
INCLUDES NEW FOUR PLAYER ADAPTER FOR UP TO FOUR PLAYER FUN!
GAME BOY
ASI ES QUE ¿COMO VES?

RESET

Para el siguiente mes tenemos bastante informacion interesante en tu revista Club Nintendo¿Como qué?, pues como esto:

POPOITTO

¿Popoitto?, si uno se dejara llevar por el nombre del juego pensaríamos que se trata de un apodo de esos que ponen las abuelitas y que tanto chocan pero no, este es un nuevo juego Puzzle de Sunsoft con un ligero parecido a Dr. Mario y Kirby's Avalanche pero claro está que este juego tiene sus debidas diferencias. Entérate de ellas en el próximo número.

DRAGON

La historia del Artemarcialista más grande que ha existido ha sido llevado a tu SNES. Basando en la película del mismo nombre, Virgin y Acclaim Distribution Inc. traen este título que tiene diferentes modos de juegos como: Historia, Vs. y ¿batalla de tres jugadores? Sí, ¡este juego tiene una opción para que tres jugadores peleen simultáneamente!

KING ARTHUR AND THE KNIGHTS OF JUSTICE

¿Sientes que le hace falta algo de aventura a tu vida? En ese caso tienes dos opciones: Pasar un día en el DF o jugar King Arthur and the Knights of justice, así que escogiendo la opción menos peligrosa tenemos este nuevo juego de Enix para tu SNES que te convierte en un valiente caballero de esos que matan dragones y rescatan princesas.

NOSFERATU

Para todos los fans de juegos del estilo de Prince of Persia he aquí un juego que les apostamos será de tu total agrado. Lucha contra demonios y seres del más alla que te encontrarás en la fortaleza del Vampiro Nosferatu. Utiliza tus puños, tu ingenio y tu habilidad para rescatar a tu chica y salir vivo... si tienes algo de suerte.

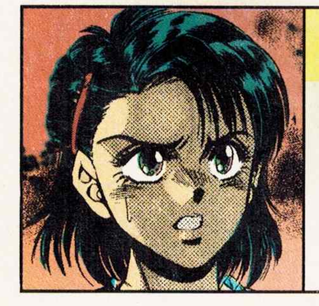
Además de todo esto, también tendremos nuestras típicas secciones que siempre anunciamos aquí: SOS, Mariados, Tema del Mes, Passwords, Arcadias y a ver qué más se nos cruza en el camino.



ha estado temeroso del increíble poder que tiene. M.Bison ha estado desarrollando la droga sintética, "DOLL". Con "Doll", él planea ganar el poder para gobernar al mundo y está usando a Shad para su propósito.

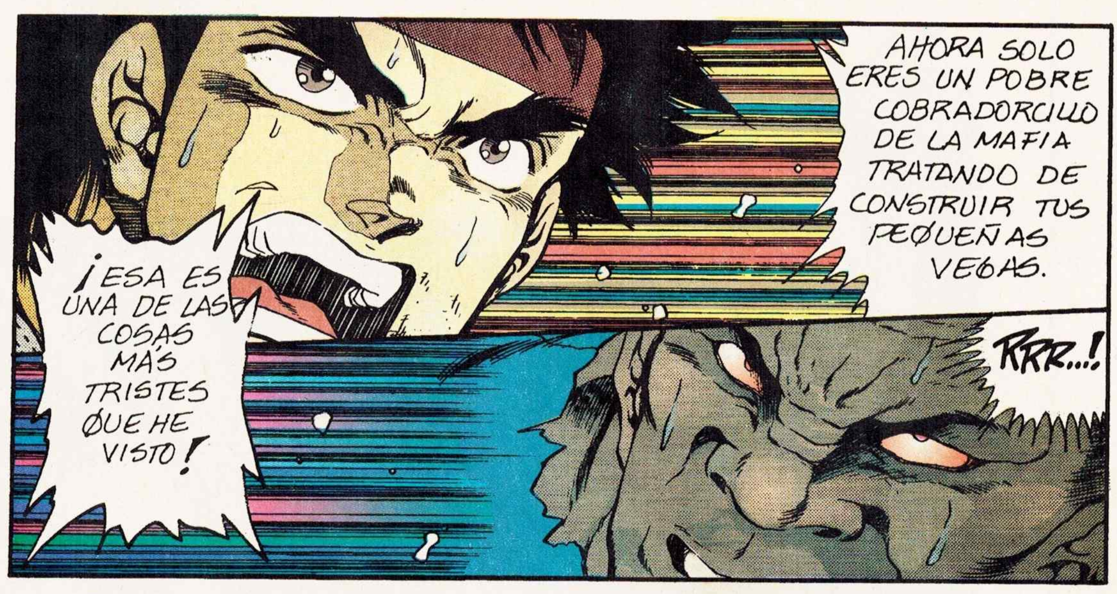
Fecha de nacimiento: Desconocida
Altura: 1.87 m
Peso: No lo quiere decir
Tipo de Sangre: A
Aficiones:Dominar al mundo
Odios:La debilidad y los seguidores incompetentes

VAMOS RYU!
YAAH
ACABA CON EL RYU!
RAARH!
THUD
THUD
PENSE QUE EL NO TE AGRADABA.
WHOOMP!
FUISTE EL MEJOR!
CUANDO FUISTE, CAMPEON, YO VI TU ENCUENTRO EN LAS VEGAS.
LO NOQUEASTE EN EL PRIMER ROUND. FUE ASOMBROSO.



PO-LIN

Po-lin y su hermano Wong-mei están haciendo lo mejor que pueden para mantener el Restaurant Peking en el distrito del pueblo de China en la Isla artificial de Shad. Sus padres inmigraron a Shad durante el tiempo en el que se desarrollaba. Al morir sus padres, les dejaron una



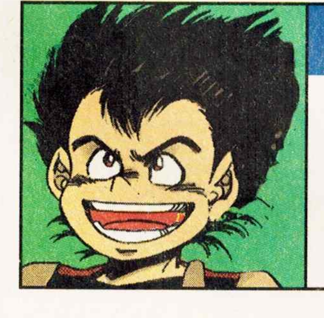




enorme deuda con el restaurant. Es cuando llegó a Shad el maravilloso Ryu y los rescató. Po-lin tuvo un novio quien fue un peleador de la calle con el nombre de Cho, pero misteriosamente desapareció.

Fecha de nacimiento: 8-9-71
Altura: 1.62 m
Peso: No lo dice
Tipo de Sangre: O
Aficiones:Cho
Odios:Mr. Bison

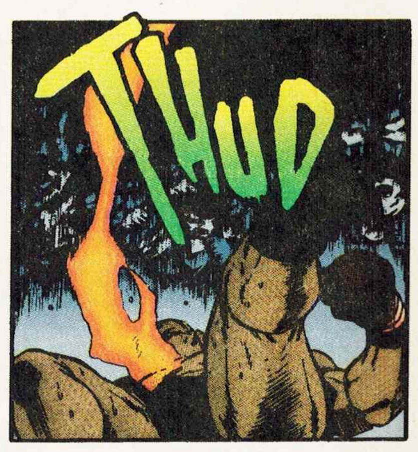
HA-DO-KEN!

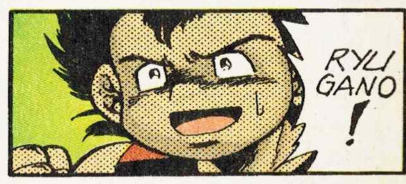


WONG-MEI

Wong-mei vive con su hermana en el Restaurant Peking en el distrito del pueblo Chino en Shad. El es joven pero su arte para cocinar es tan bueno que ha logrado mantener el Restaurant desde que sus padres murieron. Desde entonces su hermana tiene la responsabilidad de cuidar a Wong-mei.









Adoptó a Ryu como su honorable hermano desde que salvó el restaurant de manos de los gangsters de Balrog quien estuvo tratando de sacarlos. A pesar de que Wong-mei es muy joven es muy maduro.

Fecha de nacimiento: 1-9-83
Altura: 1.39 m
Peso: 31.760 kg
Tipo de Sangre: O
Aficiones:Cocinar
Odios:A los gansters

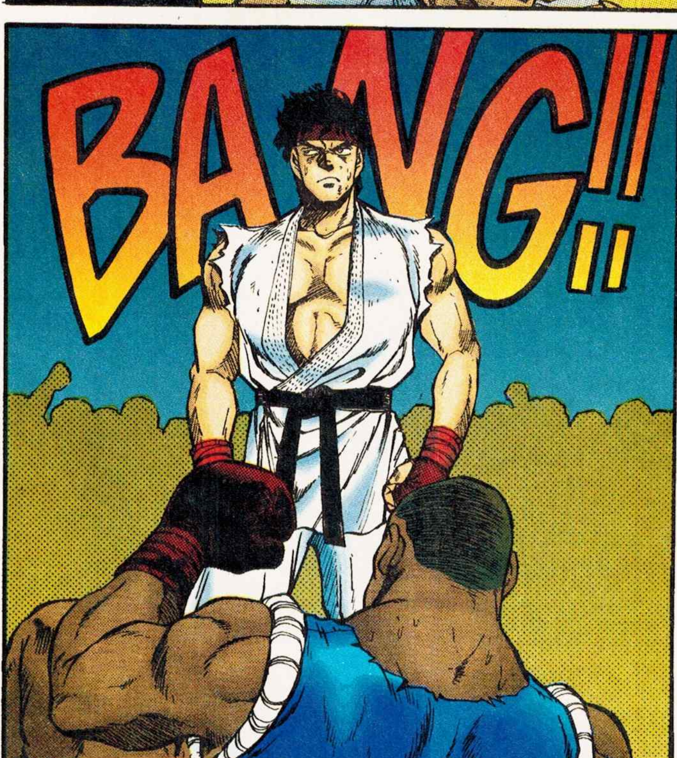




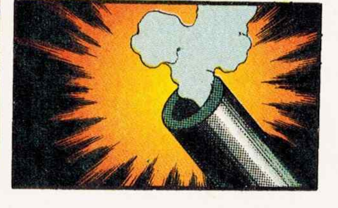








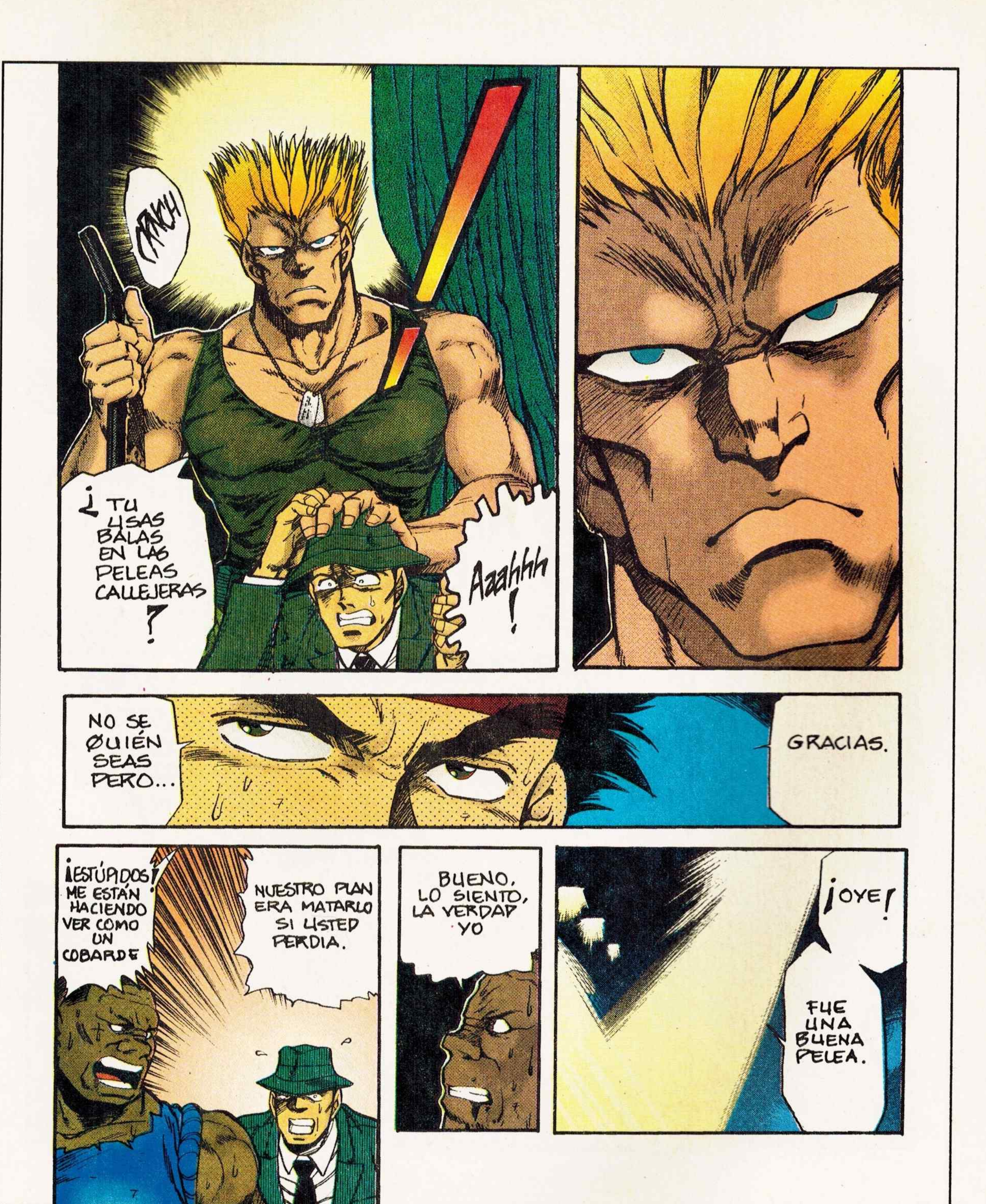




?

GOUKEN

Gouken es un monje luchador quien vive en un templo profundo en las montañas de Japón. El es un guerrero, estudiante y un filósofo. Es un buscador de la verdad y el honor. Cuando él fue confrontado por Ryu y Ken, quienes querían ser sus discípulos, él los llevó a su templo y los

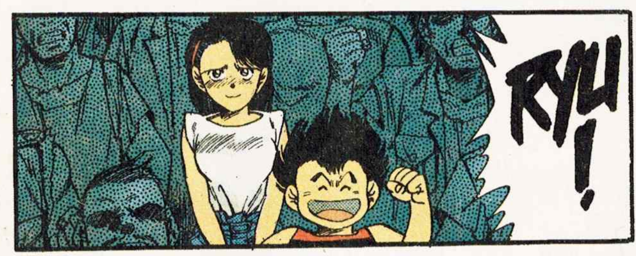


entrenó en ejercicios Kempo. Se cree que es mayor de los 60 años, pero su edad actual y su historia son desconocidos. El es un maestro en Hadoken y Shoryuken. Se ha pasado la vida buscando respuesta a esta pregunta, ¿Cuál es el significado de un verdadero guerrero?

Fecha de nacimiento: Desconocida
Altura: Desconocida
Peso: Desconocido
Tipo de Sangre: Desconocido
Aficiones:Desconocidas
Odios:Desconocidos

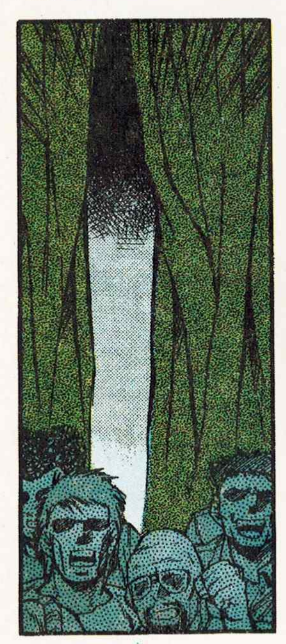

¡SI!


YAA HHH!
PARECE ØUE ME GANASTE


RYU!




Huh?




ESTO SE ESTÁ PONIENDO BUENO!


PROXIMO MES
CHUN LI™
VS
BLANKA™

SABIAN DEMASIADO

TOMALO CON LECHE







LA LECHE ES FUENTE DE PROTEINAS